SYD FIELD

MANUALUL SCENARISTULUI

Traducere de Pithull
(Mihnea Columbeanu)

Tuturor celor care s-au dus înainte
şi tuturor celor care vor urma...
şi
Tuturor marilor Siddha Sfinți şi Maeştri -

mereu în inima mea, mereu în mintea mea...

Mulțumiri speciale

Lui Jean Renoir, pentru că mi-a arătat cărarea prin pădure; lui Michelangelo Antonioni şi lui Sam Peckinpah, care m-au călăuzit pe cărare; şi lui Tony Gilroy, un scenarist extraordinar, pentru generozitatea, intuiția şi spiritul său creator; şi elevilor mei din întreaga lume, care m-au învățat tot ceea ce aveam nevoie să ştiu.

C u p r i n s

Introducere

PARTEA ÎNTÂI: PREGĂTIREA

Capitolul 1. Pagina albă
Capitolul 2. Despre structură
Capitolul 3. Paradigma
Capitolul 4. Patru pagini
Capitolul 5. Ce înseamnă un bun personaj?
Capitolul 6. Instrumentele personajului
Capitolul 7. Conflictul şi cercul ființei
Capitolul 8. Despre timp şi memorie

PARTEA A DOUA: SCRIEREA SCENARIULUI

Capitolul 9. Structurarea actului I
Capitolul 10. Primele zece pagini
Capitolul 11. Paginile de la zece la douăzeci şi de la douăzeci la treizeci
Capitolul 12. Găsirea *Mid-Point*-ului.
Capitolul 13. Prima Jumătate, A Doua Jumătate.
Capitolul 14. Scrierea Actului al II-lea
Capitolul 15. Actul al III-lea: Rezolvarea
Capitolul 16. Rescrierea
Capitolul 17. "Buna lectură"

Introducere

«Qu'est-ce que le cinéma?»
"Ce este cinematograful?"

- Jean Renoir

"Ce este cinematograful?" E o artă? O formă a literaturii?
Aceasta era întrebarea pe care mentorul meu Jean Renoir, marele regisor francez de film, ne-o prezenta adeseri pe parcursul anului în care a predat ca Artist Rezident la Universitatea din California, Berkeley. L-am cunoscut după o reprezentaţie cu *"Woyzeck",* drama expresionistă a lui Georg Buchner, în care jucam rolul principal. Mi s-a spus că Renoir avea să-şi prezinte în premieră mondială piesa *"Carola",* şi am fost chemat să dau o probă pentru un rol.
Peste câteva zile, am citit textul în faţa lui Renoir, am primit al treilea rol principal din piesă, şi anume Campan, director de scenă francez, şi astfel mi-am început ucenicia pe lângă un om care avea să sfârşească prin a-mi contura atitudinea faţă de filme şi viaţă. Pe parcursul anului următor, am avut o relaţie directă, apropiată şi personală cu marele regisor. Neştiind prea multe despre film, ce anume era sau ce-ar fi putut să fie, am avut marea şansă ca Renoir să-mi dezvăluie această comoară de cunoştinţe şi învăţăminte. Mi-a împătăşit opinia lui personală potrivit căreia filmele ar fi "o nouă formă a tiparului - alt aspect al transformării totale a lumii prin cunoaştere". Se referea la Lumière, inventatorul primului aparat de filmat franţuzesc, numit *«Cinématographe»,* ca la un "nou Gutenberg".<$F - Opinie dezvoltată amplu de studiile şi teoriile lui Marshall MacLuhan. (n.tr.)>
Renoir insista că filmele aveau potenţialul de a fi literatură, dar nu ar fi trebuit niciodată să fie considerate artă. Când l-am întrebat ce voia să spună cu asta mi-a replica că arta constituie viziunea exclusivă a unei singure persoane, ceea ce, în schema procesului de realizare a unui film, reprezintă o contradicţie. Mi-a explicat că e imposibil ca o singură persoană să facă tot ceea ce este necesar pentru a realiza un film. O persoană nu poate să scrie scenariul, să regiseze filmul, să-l filmeze, să-l monteze şi să-l sonorizeze - aşa cum făcea Charlie Chaplin; totoată, a continuat Renoir, cineastul nu poate juca toate rolurile, nu poate nuici înregistra toate sunetele şi nici manevra toate echipamentele de iluminare, printre mii şi mii de alte detalii care sunt necesare pentru a face un film. "Arta," spunea el, "trebuie să-i ofere privitorului şansa de a se contopi cu creatorul".
Ca tineri studenţi care învaţă de la un maestru, noi stăteam aşezaţi efectiv la picioarele lui şi-i puneam întrebări, îi

împărtăşeam ideile noastre, sau discutam diverse opinii despre viaţă şi artă. Renoir ne răspundea la toate. Fiecare întrebare chiar şi cea mai prostească, era primită cu interes şi respect. Când cineva a întrebat: "Cum putem să fim fideli artei noastre?", el ne-a destăinuit coningerea lui filosofică personală că "arta constă în a o face".
Un răspuns simplu, şi în acelaşi timp profund, relevant şi adevărat. Numai în procesul de lucru, ne-a explicat Renoir, când regisăm un film, compunem un cântec, scriem un scenariu, pictăm un tablou, sau facem orice altceva, "creăm artă". Arta, proclama el, este procesul de a sta efectiv aşezat la masă, lucrând. Nu a vorbi despre operă, nu a ne gândi sau a ne-o imagina, ci a o realiza efectiv. Numai după ce lucrarea a fost finalizată şiexpusă vederii publice, aceasta va putea fi considerată o "operă de artă" sau nu. Dacă vă închipuiţi că sunteţi "artist" doar aşteptând acel moment în care vă vine inspiraţia, ca să vă aşezaţi la masă şi să scrieţi, s-ar putea să aşteptaţi la nesfârşit.
În ultimii douăzeci şi cinci de ani, m-am gândit mult la cuvintele lui Renoir, în timp ce străbăteam lumea, ţinând semniarii pentru scenariştii profesionişti şi aspiranţi. Privind în urmă, peste urmele paşilor mei, încă de pe vremea când am scris prima ediţie a acestei cărţi, acum vreo douăzeci şi cinci de ani, îmi dau seama că scenaristica, atât ca artă cât şi ca meserie, a evoluat până la un limbaj internaţional de angajare a expresiei vizuale.
În prezent, stăm pe pragul unei noi frontiere a artei filmului, şi nu există nici un fel de reguli cu privire la ceea ce putem sau nu putem să facem. Trecem printr-o perioadă de evoluţie/revoluţie, o perioadă a transformărilor în care teatrul tehnologiei a îmbrăţişat o nouă eră a tehnicilor digitale. Noţiunile de *ceea ce vedem* şi de *cum vedem* s-au schimbat la un nivel radical.
Expoziţiunea poveştii se fasce mai degrabă arătând decât narând; personajele se dezvăluie prin comportament, nu prin dialoguri; timpul prezent şi cel trecut au fuzionat într-un dispozitiv narativ atoatecuprinzător. Aşa cum se spunea în filosofia orientală, acum interiorul şi exteriorul sunt unul şi acelaşi; gândurile, sentimentele şi emoţiile care există în capul nostru sunt cele pe care le creează ţesătura experienţei trăite. În esenţă, singuri ne coacem pâinea pe care o mâncăm.
Un scenariu are o formă cu totul specială; este o povestire spusă prin imagini, exprimată în dialoguri şi descrieri. Impactul tehnologic a facilitat o anumită schimbare în naraţiunea noastră tradiţională clasică; tipurile de povestire lineară, ca în *"Casablanca"* şi *"The Godfather"*, exprimată prin lungi secvenţe expozitive, au trecut la prezentări mai stilizate vizual, ca în *"Sidways", "Magnolia"* şi *"Brokeback Mountain"*. Naraţiunea nonliniară, aproape o raritate în ultimele câteva decenii, a devenit actualmente parte integrantă a unui lexicon cinematografic

de care pare să nu se mai îndoiască nimeni: *"The Bourne Supremacy"*, *"Memento"* şi *"The Constant Gardener"* sutn structurate fragmentar, din crâmpeie şi frânturi disparate ale memoriei, iar aceste construcţii au devenit elemente constitutive ale limbajului scenaristic.

Întrebarea pe care a pus-o Renoir cu atâţia ani în urmă, «*Qu'est-ce que le cinéma?*» este şi în ziua de azi la fel de relevantă ca atunci când am auzit-o prima oară. Cum definim arta filmului? Cum o analizăm? Cum ne făurim filmele astfel încât să fie mai mult decât simple succesiuni de imagini pe ecran, devenind ceea ce Renoir definea ca fiind "o formă de artă mai mare decât realitatea"?

Trăim într-o epocă a povestitului vizual. Indiferent dacă vreţi să spuneţi o poveste pe marele ecran sau să scrieţi o emisiune de televiziune care poate fi downloadată pe un iPod, telefon celular sau P.D.A., fie că vreţi să creaţi un joc video sau un film de scurt-metraj, să scrieţi un plan de afaceri sau o prezentare în PowerPoint pentru orice sistem de livrare, va trebui să cunoaşteţi regulile şi instrumentele povestirii vizuale. Despre asta e vorba în "Manualul scenaristului".

"Manualul scenaristului" explorează procesul de a scrie un scenariu, care este un proces de a povesti vizual. Eu îl numesc "carte de instrucţiuni", cu sensul că, dacă aveţi o idee de scenariu, dar nu ştiţi exact cum să faceţi ca să-l scrieţi, acest manual vă va călăuzi pe tot parcursul procesului de a scrie. Indiferent dacă este vrba de un film cu actori, de un scurt-metraj, o reclamă sau altă formă de prezentare vizuală, cartea e la fel de utilă. Citiţi un capitol, faceţi exerciţiul de la sfârşit, şi până terminaţi cartea veţi avea un scenariu scris! Iar acest proces de scriere a unui scenariu poate fi aplicat oricărei forme de povestire vizuală.

"Manualul scenaristului" se bazează pe workshop-urile de scenaristică pe care le-am ţinut prin întreaga lume. Concep şi structurez aceste workshop-uri de câte şapte săptămâni astfel încât elevii să-şi petreacă primele patru săptămâni pregătindu-se să scrie, şi pe următoarele trei, scriind efectiv. Scopul cursului (iar eu sunt un om care ţine foarte mult la scopuri) este acela de a scrie şi a finaliza Actul Întâi (care poate avea între douăzeci şi treizeci de pagini) al scenariului.

Oamenii vin la un workshop având în minte o idee sumară a povestirii. De exemplu: "Povesirea mea este despre o directoare venită în vacanţă în Hawaii, care cunoaşte un tânăr şi are o legătură cu el, apoi se întoarce acasă, numai pentru a afla că relaţia nu merge bine."

Nimic mai simplu.

La primul curs, vorbim despre subiectul scenariului, despre acţiune şi personaje - în esenţă, *ce* se întâmplă şi *cui* i se

întâmplă - şi discutăm natura structurii dramatice. La sfârşitul cursului, prima sarcină a elevilor este aceea de a-şi structura ideea, pentru ca apoi să scrie un treatment de patru pagini concentrat asupra finalului, începutului, Plot Point 1-ului şi Plot Point 2-ului. Numesc acest exerciţiu "şutul în fund", fiindcă

studentul ia o idee neformată şi încearcă să-i dea formă: e prea
poate să fie cele mai dificile pagini pe care le scrie participantul.
În cea de-a doua săptămână, vorbim despre personaje şi despre modul de a-i crea personajului principal un istoric, scriindu-i biografia - viaţa personajului de la naştere până în momentul când începe povestea. De asemenea, conturăm viaţa profesională a personajului, viaţa sa personală şi viaţa privată. Pentru următoarea săptămână, participanţii primesc sarcina de a scrie biografio personajului principal şi pe cele ale altor două-trei personaje importante. În cea de-a treia săptămână, structurăm linia epică a Actului I, pe cartonaşe de 8 x 15 centimetri, şi scriem un *"back story"* ("poveste de fundal" sau "poveste premergătoare"), despre ceea ce s-a întâmplat cu o zi, o săptămână o lună sau chiar mai mult (după cum e cazul) înainte de a începe povestea noastră. În săptămâna a patra, scriem primele zece pagini, iar restul workshop-ului este dedicat scrierii a câte aproximativ zece pagini săptămânal. La sfârşitul acestei sesiunide şapte săptămâni, elevul va fi terminat Actul Întâi al scenariului, având între douăzeci şi treizeci de pagini.
Facem o scurtă pauză, apoi ne continuăm activitatea, în workshop-ul Actului II. Scopul acestui curs de şapte săptămâni este acela de a scrie şi a termina Actul II al scenariului. În cel de-al treilea workshop de şapte săptămâni, cursanţii vor finaliza Actul III, pentru ca apoi să rescrie tot materialul.
Spre sfârşitul celor trei sesiuni, aproape optzeci la sută din elevii mei îşi termină scenariile. Multe dintre ele au avut un succes răsunător: Anna Hamilton Phelan a scris *"Mask"* la curs, urmat la scurt timp de *"Gorillas in the Mist";* John Singleton a lucrat la *"Boyz n the Hood",* urmat de *"Poetic Justice";* Michael Kane a scris *"The Color of Money";* Joao Emanuel Caneiro a lucrat la *"Central Station"* în workshop-ul pe care l-am ţinut la Rio de Janeiro; Janus Cercone a scris la curs *"Leap of Faith";* Randi Mayem Singer a făcut *"Mrs. Doubtfire";* Carmen Culver, *"The Thorn Birds";* aura Esquivel şi-a adaptat romnul *"Like Water for Chocolate"* pe parcursul workshop-ului meu din Mexico City - şi, în aceeaşi clasă, Carlos Cuarón a început să exploreze ideea povestirii care ulterior avea să devină *"Y Tu Mamá Tambien".* ŞŞi mai sunt şi alţii: Todd Graff *("Used People", "Angie"),* Kevin Williamson *("Scream"),* Todd Robinson *("White Squall"),* sau laureata Humanitas Award, Linda Elstad *("Divorce Wars"),* şi aşa mai departe...

Mai mulţi studenţi şi-au vândut scenariile de film şi de televiziune unor producători, iar câţiva dintre ei au devenit directori de producţie la studiourile cinematografice şi companiile producătoare.
Această carte este concepută şi structurată la fel ca workshop-urile mele de scenaristică. Citiţi câte un capitol, efectuaţi exerciţiul de la sfârşitul capitolului, şi la încheierea lecturii veţi avea un scenariu finalizat - cel puţin în teorie. "Manualul scenaristului" este un plan de lucru pas cu pas, pe care să-l urmaţi, de la germinarea primei idei până la terminrea scenariului; este ca o hartă, un sistem de ghidaj care să vă cârmească pe tot parcursul navigării prin procesul de scriere a scenariului. Cel mai important de ştiut lucru este că materialul funcţionează.
Exerciţiile care urmează după fiecare capitol sunt uneltele care vă oferă poibilitatea de a vă extinde şi acutiza înţelegerea procesului de scriere a unui scenariu. Sper să priviţi în această lumină călătoria pe care o veţi face prin experienţa scenaristică. Nu veţi învăţa nimic, dacă nu vă acordaţi permisiunea de a comite şi câteva greşeli, de a încerca formule care nuereuşesc, şi a vă asuma şi unele scrieri, pur şi simplu, de tot căcatul.
Sunteţi gata să faceţi aşa ceva? Sunteţi dispuşi să încercaţi ceva care nu merge? Sunteţi pregătiţi să scrieţi cele mai penibile elucubraţii? Sunteţi dornici să vă pierdeţi în îndoieli şi griji, furie şi dezorientare, fără a şti dacă materialul are vreo şansă de reuşită sau nu?
Această carte vă va prilejui o lectură pedagogică şi iniţiatică. Are un caracter de experienţă directă. Cu cât lucraţi mai mult, cu atât progresaţi mai bine, la fel ca în cazul înotului sau al mersului pe bicicletă.
Citiţi cartea, iar când sunteţi gata să începeţi munca la scenariu, reluaţi-o, parcurgând-o capitol cu capitol. Este un proces gradual; puteţi sta o săptămână sau o lună la fiecare capitol, efectiv nu are nici o importanţă. Alocaţi cât de mult timp e necesar pentru a duce la bun sfârşit materialul din fiecare exerciţiu.
Scopul "Manualului scenaristului" este acela de a vă clarifica, extinde şi îmbogăţi cunoştinţele, puterea de înţelegere şi tehnica de scriere a unui scenariu, precum şi arta şi meşteşugul scenaristicii. "Manualul..." vă ajută să învăţaţi singuri deprinderile şi metodele necesare pentru a scrie un scenariu profesionist.
Nu căutaţi perfecţiunea. Aşa cum spunea încontinuu Jean Renoir, "perfecţiunea există numai în mintea noastră, nu şi în realitate." Spuneţi-vă povestea, şi gata.

PARTEA ÎNTÂI:
PREGĂTIREA

Capitolul 1.
Pagina albă

Cel mai greu lucru la scris este a şti ce să scrii.

Nu demult, luam cina cu un grup de prieteni şi, aşa cum se întâmplă de atâtea ori, a venit vorba de filme. Am discutat despre filme pe care le văzuserăm, filme care ne plăceau, filme care nu ne plăceau şi ce anume ne plăceau sau ne displăcea la ele, ceea ce acoperea un spectru amplu, de la jocul actorilor, muzică şi montaj, până la imagine, efecte speciale şi aşa mai departe. Am vorbit despre unele dintre cele mai mari momente din filme, despre replici pe care nici acum nu reuşim să le uităm - şi, deşi conversaţia era incitantă şi stimulativă, lucrul pe care-l găseam cel mai interesant era că nimeni nu menţionat în nici un fel scenariul. Parcă nici n-ar fi existat aşa ceva. Când l-am pomenit totuşi, în legătură cu un anumit film, singurul răspuns pe care l-am primit a fost: "A, da, avea un scenariu excelent!" - şi nici o vorbă în plus.
Am constatat imediat că în conversaţie s-a produs o scurtă pauză, după care una dintre invitate, actriţă şi moderatoare de talk show, a menţionat că scrisese o carte şi câţiva prieteni de-ai ei voiau s-o transforme într-un scenariu. A mărturisit că simţea nevoia unui "partener" care s-o ajute să abordeze romanul, propriul ei text, şi să-l scrie sub formă de scenariu.
Când am întrebat-o de ce, mi-a explicat că-i era frică să se "confrunte" cu foaia de hârtie albă. Dar, am replicat eu, scrisese deja romanul, aşa că de ce s-ar fi putut teme de adaptarea lui într-un scenariu? Oare forma era cea care-i crea probleme? Sau descrierea vizuală a imaginilor, economicitatea dialogurilor ori structura dramatică, să fi fost ceea ce o speria? Am discutat chestiunea o vreme şi, în timp ce actriţa încerca să-mi explice ceea ce simţea, mi-am dat seama că mulţi oameni trec prin aceleaşi spaime. Deşi era o prozatoare publicată, se temea să aibă de-a face cu pagina albă. Nu ştia ce anume să facă cu ea, nici cum să facă.
Aceasta nu este o situaţie atât de neobişnuită. Mulţi oameni ai nişte idei de scenarii excelente, dar când se aşează efectiv să le scrie, îi cuprind frica şi nesiguranţa, fiindcă nu ştiu cum să procedeze efectiv.
Scrisul este un meşteşug atât de specific, încât dacă nu ştii încotro te îndrepţi, e foarte uşor să te rătăceşti în labirintul foii albe de hârtie. Cel mai greu aspect al scrisului este acela de a şti ce să scrii. Dar, dacă *tu* nu ştii despre ce e vorba în povstea ta, atunci cine să ştie? Pe tot parcursul nenumăraţilor mei ani de predare a dramaturgiei de cinema, fel de fel de oameni

m-au abordat mereu ca să-mi spună că voiau să scrie câte un scenariu. Aceşti solicitanţi spun că au o idee excelentă, sau o secvenţă e început extraordinară, ori un final fantastic, dar când îi întreb desre ce e vorba în poveste, ochii li se înceţoşează, cu privirea pierdută în gol, şi spun că o să reiasă din desfăşurarea acţiunii, la fel ca Miles, când încearcă să descrie subiectul romanului său, în discuţia cu Maya din *Sideways*. Grozav.

Când te aşezi şi-ţi spui că urmează să scrii un scenariu, cu ce începi? Cu visul unei acţiuni eroice, ca personajul Max Fischer (Jason Schwartzman) din *"Rushmore"* (de Wes Anderson şi Owen Wilson)? Cu instantanee fotografice care ne arată perioada în care se desfăşoară povestea, ca Marea Criză, în *"Seabiscuit"* (Gary Ross)? Cu un dormitor întunecos, unde ceasul ticăie sono şi două personaje gem în încleştarea patimii sexuale, ca în *"Shampoo"* (Robert Towne şi Warren Beatty)?

Dacă vă spuneţi că vreţi să scrieţi un scenariu, după care juraţi să vă dedicaţi săptămâni, luni sau chiar ani de zile scrierii lui, cum vă confruntaţi cu pagina albă? De unde începe scriitorul? Este o întrebare pe care o aud tot timpul, la workshopuri şi seminarii. Începe scriitorul cu o persoană, un loc, un titlu, o situaţie sau o temă? Ar fi cazul să redacteze un treatment, să-l rezume, sau să scrie mai întâi cartea, apoi scenariul? Întrebări, întrebări şi iar întrebări... Toate aceste întrebări reflectă cu adevărat *întrebarea:* cum luăm o idee neformată, o noţiune vagă sau un sentiment visceral, ca să le transferăm în cele aproximativ o sută douăzeci de pagini cu cuvinte şi imagini care constituie un scenariu?

Scrierea unui scenariu este un proces - o creştere şi dezvoltare etapizată, organică, evolutivă, în continuă schimbare. Scenaristica este o meserie care ocazional se ridică la nivelul artei. La fel ca în toate artele literare, de ficţiune sau nu, piese de teatru ori scurte povestiri, există anumite stadii precis definite pe care le parcurge un scriitor în timp ce pune carne pe scheletul unei idei. Procesul de creaţie este acelaşi, indiferent ce anume scrieţi.

Când vă aşezaţi să aşterneţi pe hârtie un scenariu şi vă confruntaţi cu fila albă, trebuie să ştiţi ce poveste veţi scrie. Nu aveţi la dispoziţie decât o sută douăzeci de pagini pentru a vă spune povestea, iar când începeţi, vă veţi da seama destul de repede că nu dispuneţi de prea mult spaţiu de lucru. Un scenariu seamănă mai degrabă cu o poezie decât cu un roman sau o piesă de teatru, în care puteţi fi mai conştienţi de drumul pe care-l urmaţi pe parcursul acţiunii.

James Joyce, marele scriitor irlandez, a scris odată că experienţa scriitoricească se poate compara cu escaladarea unui munte. Când urci spre pisc, tot ce poţi vedea este stânca din faţa ta şi pe cea din spate. Nu vezi încotro te îndrepţi, nici de unde vii.

Acelaşi principiu se aplică şi pentru scrisul unui scenariu: în timp ce lucrezi, nu poţi vedea decât ceea ce ai în faţă, adică hârtia pe care scrii, şi paginile pe care tocmai le-ai terminat. În afară de acestea, nu se mai vede nimic.
Despre ce anume doriţi să scrieţi? ŞŞtiţi că aveţi o idee genială, din care va ieşi un film nemaipomenit, aşa că de unde ar fi cel mai bine să începeţi? Scrieţi un studiu provocator de caracter? Scrieţi despre o experienţă personală care a avut un impact puternic asupra vieţii dumneavoastră? Poate că aţi citit un articol foarte interesant, într-un ziar sau într-o revistă, şi sunteţi convins că se poate transpune într-un film foarte bun.
La un workshop recent de scenaristică, am avut printre elevi o romancieră publicată, fostă redactoră a unei mari edituri. Nu mai scrisese niciodată un scenariu, şi mi-a mărturisit că era destul de nervoasă şi nesigură la gândul acestei perspective.
Când am întrebat-o de ce, mi-a răspuns că nu ştia dacă povestirea ei era destul de vizuală. Îşidorea un scenariu despre o femeie de vârstă mijlocie, foarte activă, care suferă o leziune traumatizantă ce-i schimbă viaţa, şi avea unele îndoieli în legătură cu imobilizarea protagonistei într-un pat de spital, aproape pe tot parcursul celui de-al doilea act. Acest lucru ridica o altă problemă: nu cumva eroina avea să devină prea pasivă? Se putea menţine interesul faţă de calvarul ei, cu ajutorul unei măsuri atât de limitate de acţiune vizuală? Toate acestea erau considerente valide importante, care aveau nevoie de decizii creatoare semnificative.
În timpul perioadei de pregătire, am avut câteva discuţii, în care am vorbit despre posibilităţile de a extinde viziunea, folosind componentele vizuale existente în spital: teste ca electrocardiogramele, electroencefalogramele, ecografiile şi radiografiile, şi fragmntând acţiunea prin intervenţia unor cazuri de urgenţă şi a diverselor activităţi ale surorilor de pe etaj. Mă întrebam ce s-ar fi putut întâmpla în viaţa personajului, în timp ce era în spital, şi am sugerat că filmul ar putera să arate momente din trecutul ei, eventual prin intermediul viselor şi al amintirilor, iar aceste flashback-uri să fie inserate pe tot parcursul filmului. Întrucât personajul principal era atât de static în timpul Actului Doi, puteam să mai adăugăm firului narativ central câteva elemente vizuale, despre ceea ce gândea şi simţea femeia respectivă.
Simţindu-se mai în siguranţă, eleva mea a început să-şi pregătească materialul. ŞŞi-a făcut cercetările, a structurat Primul Act pe cartonaşe, a scris back story-ul, a conceput secvenţele introductive. Ca romancieră, îşi pregătise întotdeauna ideile treptat şi meticulos, iar acţiunea şi personajele şi le descria prin experienţa propriu-zisă a scrisului. Mi-a spus că nu dorea să ştie "prea mult" fiindcă, potrivit experienţei sale

proprii, prefera să se lase călăuzită de povestire acolo unde voia aceasta să ajungă. I-am răspuns că acest lucru de poate face atunci când scriem un roman sau o piesă de teatru, dar nu şi în cazul unui scenariu de film. Scenariul este o formă de artă specifică, având aproximativ o sută douăzeci de pagini lungime, iar cunoaşterea sfârşitului este întotdeauna primul pas al scrierii lui. Va puteţi orienta din mers printr-un roman de patru sute cincizeci de pagini, sau printr-o piesă de o sută de pagini, nu însă şi printr-un scenariu.

Un scenariu urmează o linie narativă de acţiune definită clar, îngustă şi compactă, cu un început, un mijloc şi un sfârşit precis marcate, deşi nu neapărat în această ordine. Un scenariu merge mereu înainte, spre rezolvare, chiar dacă este povestit în flashback, ca *"The Bourne Supremacy"* (Tony Gilroy), sau *"American Beauty"* (Alan Ball). Un scenariu urmează o linie singulară a acţiunii, astfel că fiecare secvenţă, fiecare fragment de informaţie vizuală, trebuie să vă ducă undeva, să poarte naraţiunea înainte, în termenii dezvoltării povestirii.

Acest lucru era destul de dificil de înţeles pentru eleva mea, fiindcă nu semăna deloc cu experienţa ei scriitoricească anterioară. Dar, după ce şi-a terminat pregătirile, când a ajuns să-şi cunoască structura şi să fi construit nişte portrete de bază ale personajelor, a fost gata să se apuce de scris. ŞŞi a început prin a scrie primul act, cu accentul pus pe viaţa profesională a personajului principal, o femeie dinamică şi activă care răspundea provocărilor de la slujbă cu energie şi integritate. Ca profesionistă, era clar că personajul ei era activ, simpatic şi bine conturat.

Dar, când personajul principal s-a intrenat înspital, după rănirea traumatică de la sfârşitul Actului Întâi, *tonul* povestirii s-a schimbat. Acum, personajul era imobilizat într-un pat de spital, pierzându-şi şi regăsindu-şi succesiv conştiinţa pe parcursul mai multor pagini. Simţind că povestirea risca să devină plictisitoare, eleva mea şi-a pierdut încrederea în sine şi a început să caute noi zone cinematice pe care să le exploreze, în loc de a se concentra asupra personajului principal. Într-o zi, mi-a dat telefon ca să mă anunţe că scrie nişte secvenţe noi cu medicii şi surorile, după care mi-a spus că i-a venit brusc inspiraţia de a o aduce în scenă pe fiica protagonistei, o directare care mereu părea să aibă probleme în relaţiile cu presonajele autoritare masculine, ca medicii. I-am spus să încerce - la urma urmei, dacă merge, merge, iar dacă nu, nu. Tot ce avea de pierdut erau trei zile de scris.

Prin urmare, a început să scrie despre acest nou personaj, fiica, şi apariţiile sale în Actul II, după care a început să iasă la suprafaţă o altă problemă: fiica se impunea ca personajul dominant. Mama, personajul principal, părea acum să se piardă

undeva într-un salon de spital. Făcând din fiică forța activă, sau vocea povestirii, eleva mea modificase ținta firului epic. Acum, în scenariu era vorba despre o tâără care se însărcinează cu sănătatea şi bunăstarea mamei sale.
Acest lucru ridica o altă chestune. Acum, povestea e axa pe ideea "puterii durabile de reprezentare pentru o problemă de sănătate", o premisă interesantă în terapia medicală. Fiicei i se cerea să aleagă tratamentul medical pentru mama ei invalidă. Doctorii îi spuneau că avea de ales între două variante: terapie cu electroşocuri, pentru a-şi smulge mama din starea de depresie acută, sau un regim terapeutic cu medicamente antidepresive. Iar medicii îi mai explicau şi că ambele tratamente riscau să se soldeze cu efecte secundare dezastruoase. Ce era mai bine să facă fiica? Avea o atitudine ambivalentă față de personajele masculine cu autoritate, şi totuşi acum se afla în situația de a fi nevoită să ia o decizie în legătură cu mama ei - decizie care-i putea modifica total cursul vieții. Căutând un sfat competent şi confruntându-se cu propriile sale sentimente, fiica s-a hotărât să nu facă nimic; prefera să aştepte, să vadă cum decurgeau lucrurile şi, eventual, să-şi lase mama să se restabilească singură. Nu aveau să se folosească nici electroşocuri, nici medicamente - nici un fel de terapii. În cele din urmă, mama ei, prin forțe proprii şi cu ajutorul fiicei, porneşte treptat înapoi pe drumul spre însănătoşire şi refacere.
Astfel a finalizat eleva mea prima ciornă (sau *"draft")* scrisă pe hârtie. Când am citit acest prim draft, am văzut imediat că erau două povestiri separate. Una era saga mamei care se vindecă de pe urma unei traume, pentru a redeveni stăpână pe viața ei. A doua povestire se ocupa de fiica femeii, care era silită, aproape împotriva propriei voințe, să facă față întregii situații. ŞŞi, în timpul acestei provocări, tânăra îşi învinge propria frică, adânc înrădăcinată, de autoritatea masculină, şi-şi rezolvă şirelația emoțională, care înainte fusese foarte tensionată, cu mama ei.
Eleva mea începuse prin a scrie o povestire, şi sfârşise scriind o alta. Acest lucru se întâmplă destul de des - dar rămânea valabilă întrebarea: era povestea mamei, sau a fiicei? Sau a amândurora? A cui poveste o spunem?
Eleva mea nu ştia. Unul dintre lucrurile pe care le-am învățat de-a lungul anilor este acela ca, atunci când nu sunt sigur ce drum să urmez, să mă retrag cu câțiva paşi, pentru un timp, şi să aştept. *Când ai o îndoială, nu face nimic!* - aceasta este regula mea. Prin urmare, i-am sugerat să lase scenariul deoparte pentru vreo două săptămâni, până când i se forma o nouă perspectivă asupra materialului epic. E foarte important să se remarce că aici nu era vorba de calitatea scrisului sau a dialogului, nici de profunzimea personajelor, sau de funcționalitatea acțiunii; întrebarea era: deaspre ce anume voia autoarea să vorbească?

Trecând în domeniul fiicei, scenarista şi-a schimbat intenţia dramatică şi, în consecinţă, a modificat subiectul. I-am explicat că nu se punea problema ce e bine şi ce e rău, ce e corect şi ce greşit, ci dacă aceea era sau nu povestea pe care voia s-o spună.
A aşteptat o vreme, după care, cu anumite îndoieli şi incertitudini, a dat primul draft scris pe hârtie unei prietene apropiate, care era agent literar la Hollywood. Agenta şi-a dat seama că mai era mult de lucru la scenariu, dar i-a plăcut premisa destul de mult pentru a-i da textul unui coleg de birou. Acesta l-a citit şi a considerat că scenariul era "lent, anost şi plictisitor". Ar fi trebuit să conţină mai multă acţiune: "Este povestea mamei," a spus el. "Hai s-o *vedem* cum suportă un tratament cu electroşocuri; poate schimbăm introducerea şi punem filmul să înceapă direct cu accidetul, pentru ca astfel să devină mai activ."
Eleva s-a întors la mine, nedumerită şi revolată. Nu ştia *ce* să facă. Tot vorbea despre nevoia unei deschideri mai active, mai cinematice, iar eu insistam că nu asta era problema - ci aceea de a şti, în sens creativ, ce poveste scria. La început, când se aşezase prima oară la masa de scris, voise să spună povestea mamei. Până la urmă, sfârşise prin a depăna povestea fiicei care învingea constrângerile relaţiei cu mama ei, concentrându-se asupra chestiunii ce privea "puterea durabilă a reprezentării".
Mă tot întreba ce să facă, iar eu îi tot spuneam că trebuia să ia o decizie creativă în legătură cu alegerea poveştii pe care dorea s-o spună. I-am propus ca, înainte de a începe s-o rescrie, să se gândească iar la tot conceptul, luându-l de la început, în scopul de a găsi ţinta şi direcţia povestirii. Despre cine şi despre ce vorbea povestirea ei?
Este uimportant să se ştie că într-o asemenea situaţie nu există categoriile "corect" sau "greşit", nici judecăţi de vaoare. Singurul criteriu valabil este dacă soluţia aleasă funcţionează sau nu. Aşadar, ne-am întâlnit într-o zi la o Coffee Bean din apropiere şi, în timp ce ne sorbeam ciocolatele albe cu lapte, i-am sugerat să-şi modeleze povestirea după elaţia dintre mamă şi fiidcă, pe undalul dramatic al infirmităţii mamei, arătând cum le apropia aceasta, creând o legătură mai strânsă de afecţiune şi înţelegere între ele.
Scenarista a clătinat din cap, spunându-mi că nu aceasta era povestea pe care voia s-o scrie, ci povestea mamei. Foarte bine, i-am răspuns. Dar, dacă se hotăra să ducă până la capăt acea povestire pe care voia s-o scrie, trebuia să se concentreze asupra *ei* şi s-o integreze în povestea relaţiei dintre mamă şi fiică.
Până la urmă, a plecat de la Coffee Bean la fel cum venise: derutată, rătăcită şi nesigură pe sine. A mai pritocit la scenariu câteva luni, fără să aibă niciodată senzaţia că înregistra vreun progres cu el, şi până la urmă a abandonat proiectul.

Se întâmplă tot timpul: şi vouă, şi mie... tuturor.
Care e tâlcul întâmplării? Problemele de creaţie fac parte din peisajul scenaristicii. Ele reprezintă fie şansa de a vă extinde limitele meseriei, fie un priej de a ceda în faţa faptului că "nu merge, şi gata!" Eleva mea nu s-a putut desprinde de conceptul ei original şi, deşi avea o povestire foarte bună, validă şi semnificativă, efectiv nu ştia care poveste voia s-o spună. Mintea raţională îi spunea un lucru, iar Eul creator îi spunea cu totul altul.
Ce-ar fi putut să facă pentru a rezolva problema? Uitaţi-vă la *"Mar adentro"* (Alejandro Amenabar), o povestire care acoperă o parte din acelaşi teren fertil, emoţional şi provocator intelectual. În timp ce personajul principal, Ramón (Javier Bardem) e imobilizat într-un pat de spital vreme de circa treizeci de ani, luptând pentru dreptul lui de a muri, Amenabar lărgeşte universul închis al rezervei de spital cu imagini ale fanteziilor lui Ramón, acesta plimbându-se şi alergând, visând la dragoste, aşa că povestirea devine o mărturie vizuală şi elocventă despre imaginaţia noastră şi felul în care ea poate să-i atingă, să-i emoţioneze şi să-i inspire pe alţii. Se prea poate ca eleva mea să fi avut şansa de a-şi extinde vizual povestirea, în scopul de a-şi realiza intenţia artistică, dar n-a făcut-o.
Cei mai mulţi ar sune că *"Million Dollar Baby"* (Paul Haggis), care a câştigat Premiul Academiei pentru Cel Mai Bun Film, este o poveste despre o femeie hotărâtă să devină boxer profesionist care-şi realizează visul, numai pentru a suferi o vătămare critică în timpul unui meci de campionat. Alte persoane ar spune că povestirea este încadrată de femeia-boxer, dar de fapt în film e vorba de dreptul individului de a muri şi de aspectele morale şi legale ale euthanasiei.
În cazul filmului *"Million Dollar Baby"*, ambele sunt valabile. Dar după părerea mea, povestea "adevărată", adevăratul subiect al scenariului, este relaţia dintre Frankie (Clint Eastwood) şi Maggie (Hilary Swank). Toate elementele care alcătuiesc această relaţie - hotărârea lui Maggie, antenamentul ei cu Frankie, gâlcevile dintre Frankie şi Scrap (Morgan Freeman) - duc la suprema premisă morală a scenariului: poate Frankie, un om dur dar în acelaşi timp religios, să ajute în mod deliberat o altă fiinţă omenească să moară? Ar fi această faptă etichetată ca delict penal, sau ca euthanasie? Este implicată şi o problemă de ordin moral? Unii ar declara că injecţia făcută de Frankie lui Maggie e o crimă, iar alţii, un act de milostenie. Numiţi-o cum vreţi, dar în ultimă instanţă povestirea se referă la relaţiile dintre Maggie şi Frankie.
În fiecare scenariu este vorba de un lucru sau o persoană, iar acest subiect devine încorporat în povestirea pe care o spuneţi. Puteţi defini clar *despre ce* scrieţi? Sau *despre cine...?* Aveţi la

dispoziție cam o sută douăzeci de foi albe de hârtie ca să întregiți un scenariu. După cum ştim cu toții, pagina albă intimidează, reprezentând o provocare impresionantă şi redutabilă. Când vă avântați în aventura scrisului, probabil nu aveți în minte decât o idee vagă sau o noțiune neformată despre un personaj sau un incident. Când începeți să formulați ideea într-o descriere operantă, pot fi necesare mai multe pagini de asociere liberă şi scriitură îngrozitor de proastă, umai ca să vă comprimați povestea într-o linie generală a personajului şi a acțiunii. S-ar putea să mai fie nevoie de câteva zile de gândire şi scris, înainte de a putea măcar să izolați componentele principale ale povestirii. Nu vă faceți griji cu privire la durata de care va avea nevoie. Faceți-o, şi atâta tot.

Înainte de a putea aşterne un singur cuvânt pe hârtie, trebuie să ştiți despre ce şi despre cine e vorba în povestire. Care este *subiectul* scenariului? De exemplu: povestea dumneavoastră poate fi despre un avocat care cunoaşte o femeie măritată şi se îndrăgosteşte de ea, apoi îi ucide soțul pentru ca ei doi să poată rămâne împreună. Dar e demascat şi ajunge la închisoare, câtă vreme femeia se pomeneşte moştenitoarea unei averi fabuloase, într-un paradis tropical. Acesta este subiectul filmului *"Body Heat"*, după un scenariu scris de Larry Kasdan. Ar putea fi şi subiectul din *"Double Indemnity"*, clasicul film noir al lui Billy Wilder. *"A Beautiful Mind"* (Akiva Goldsman) spune povestea unui fizician care pierde contactul cu realitatea, îşi învinge boala şi primeşte Premiul Nobel pentru ştiință. Acțiune şi personaj. Scenariul reuşeşte fiindcă are o linie clară a acțiunii.

Subiectul devine un ghid pe care să-l urmați în timp ce vă structurați acțiunea şi personajele într-o linie epică unitară, coerentă şi dramatică. De regulă, veți constata că fie personajul determină acțiunea, fie acțiunea propulsează înainte personajul.

"Despre ce e vorba în film?" este întrebarea cea mai provocatoare care vi se va pune. ŞŞtiu din experiență că majoritatea scriitorilor aspiranți par îndrăgostiți de ideea de ascrie un scenariu, dar după ce stau de vorbă cu ei pot spune că nu sunt dispuşi să investească timpul şi eforturile necesare pentru a face față provocărilor cu care se vor confrunta. Să nu încapă nici o îndoială: scrisul e treabă grea!

La începuturile mele ca scriitor, priveam pagina albă cu teamă şi nesiguranță. Iar când mintea îmi intra în acțiune şi ştiam că trebuia să umplu vreo sută douăzeci de coli albe, pentru un scenariu, mă speriam de-a binelea. Nu puteam să-i fac față, şi pace! Numai făcându-i față, şi confruntându-mă cu teama mea, am învățat că, pentru mine, scrisul e o muncă zilnică, timp de cinci sau şase zile pe săptămână, trei-patru ore pe zi sau chiar mai mult, minimum trei pagini pe zi. Iar unele zile sunt mai bune decât altele. Dacă pierd din vedere scrierea secvenței care se

află drept în faţa mea, şi în schimb încep să mă gândesc la ceea ce-ar trebui să fac mai târziu, praful s-a ales.
Pagina albă. Te intimideaz.
Dacă-ţi cunoşti subiectul, atunci îţi poţi crea o modalitate de abordare pas cu pas care te va călăuzi pe tot parcursul procesului de a scrie un scenariu. Dacă stăm să ne uităm ce anume e un scenariu, care este natura sa esenţială, atunci îl putem defini ca pe o povestire spusă în imagini, dialoguri şi descrieri, şi plasată în contextul unei structuri dramatice.
Prin urmare, de unde începe scriitorul? Răspunsul este: de oriunde vrea. Există multe moduri de a aborda scrierea unui scenariu. Uneori, începeţi cu personajul - un personaj puternic, tridimensional, aflat într-o situaţie extraordinară, care propulsează povestirea înainte cu îndemânare şi limpezime. Personajul este un punct de pornire foarte bun şi solid.
De asemenea, mai puteţi porni şi de la o idee - dar ideea nu se poate numi idee decât dacă este executată corect. Trebuie să luaţi ideea şi s-o extindeţi, s-o îmbrăcaţi, s-o faceţi să spună ceea ce vreţi să spună. A afirma: "Vreau să scriu o povestire despre un om care a trecut pe la un pas de moarte" nu e de ajuns. Trebuie s-o dramatizaţi. Legea drepturilor de autor spune: "Nu puteţi pune copyright e o idee, ci numai pe *expresia* unei idei" - unde "expresia" se referă la personajele concrete, locurile, structura şi acţiunea care formează firul narativ al întregii povestiri.
Uneori, puteţi dori să scrieţi un scenariu care să se ocupe de un incident, episod sau experienţă ce vi s-a întâmplat chiar dumneavoastră înşivă, sau unei cunoştinţe. Puteţi folosi această experienţă particulară ca punct de plecare al povestirii, dar pe măsură ce parcurgeţi procesul de pregătire, veţi descoperi că doriţi să vă ţineţi de "realitatea" experienţei trăite, că vreţi să fiţi "fidel" situaţiei sau incidentului. Cei mai mulţi oameni constată că le e greu să se distanţeze de acea experienţă. Adeseori, însă, trebuie să vă detaşaţi de "realitate", în scopul de a o dramatiza mai eficient. Eu o compar cu urcatul unei scări. Primul pas e experienţa propriu-zisă, al doilea pas e mărirea potenţialului dramatic al povestirii, iar al treilea pas e integrarea potenţialului dramatic al povestirii în amândoi paşii anteriori, pentru a crea o "realitate dramatică". Dacă rămâneţi prea fidel criteriilor "cine ce a făcut" în ordinea "reală" a experienţei, de obicei se ajunge la o linie narativă subţire, cu impact dramatic slab sau chiar nul. Nu vă simţiţi "obligat" să "respectaţi" realitatea. Nu merge. "Realitatea" evenimentului poate să stea în calea necesităţilor dramatice ale povestirii - şi adeseori chiar o face.
Le tot spun studenţilor mei să "lase în pace" materialul-sursă iniţial şi să scrie pur şi simplu ceea ce e necesar pentru povestire. Eu numesc asta crearea unei realităţi dramatice şi o

asemăn cu escaladarea primelor trei trepte ale unei scări. Prima treaptă e realitatea, felul în care s-a întâmplat un lucru. Dar, pentru a transforma acea realitate în dramă efectivă, poate fi necesar să mai adăugați unele incidente sau evenimente care în realitate nu as-au întâmplat; pe aceasta o numesc crearea unei "irealități". Și astfel ajungem la cea de-a treia treaptă, pe care o numesc *realitatea dramatică*. Această este locul unde luăm prima treaptă, realitatea, îi adăugăm incidentele şi celelalte elemente ale irealității, şi o transformăm în realitate dramatică. E ca şi cum am scrie un scenariu istoric. Întotdeauna trebuie să fim fideli incidentelor reale ale acelor locuri şi timpuri. Sunt fapte istorice pe care nu le mai putem schimba. Istoria propriu-zisă a evenimentului trebuie să fie menținută, dar nu e nevoie să păstrăm şi evenimentele emoționale, cotidiene, care uc la incidentul istoric. Priviți doar *"All the President's Men"* (William Goldman), *"Ray"* (James L. White), *"Erin Brockovich"* (Susannah Grant) şi *"J.F.K."* (Oliver Stone şi Sachary Sklar). Istoria este doar punctul de plcare, nu şi cel de sosire.

O studentă a mea scria un scenariu bazat pe o poveste adevărată şi preluat din jurnalul personal al unei femei hawaiiene de la începutul secolului al XIX-lea, al cărei soț se îmbolnăvise de lepră. Când s-a aflat despre maladia lui, cei doi au devenit proscrişi, vânați de o poteră hotărâtă să-i extermine.

Când a început să scrie, studenta mea folosea cu exactitate scene şidialoguri din jurnal, înregistrând fidel unele dinte obiceiurile şi tradițiile autentice ale insularilor. Dar nu ieşea bine. Scenariul era plicticos şi nu avea nici o structură, prin urmare lipsindu-i direcția şi firul narativ.

A devenit frustrată. Nu ştia ce să facă şi în ce direcție să-şi ducă povestirea. Aşa că i-am sugerat să inventeze câteva secvențe care nu se întâmplaseră niciodată, dar care ar fi ajutat povestea să curgă mai uşor. Eu numesc această metodă "cercetare creativă". Scenarista s-a întors la masa de lucru şi, peste vreo săptămână, a revenit la mine cu mai multe idei de secvențe. Am ales împreună câteva, l-am împletit în poveste, în aceată unitate de acțiune din pagina a doua, şi studenta s-a apucat iar de scris. Deşi nu se întâmplaseră niciodată, noile secvențe capturau integritatea materialului-sursă, iar povestea a înflorit văzând cu ochii.

Cel mai greu aspect al scrisului este acela de a şti ce să scrii. La nevoie, abandonați realitatea persoanei, a incidentului sau a evenimentului, şi făuriți o realitate creativă bazată pe întâmplările istorice propriu-zise. Găsiți irealitatea, teatralismul evenimentului. Nu uitați să scrieți un scenariu de film. Trebuie să comunicați persoanele, povestea şi evenimentele, într-un mod dramatic. Construiți-vă secvențele bazându-vă pe necesităție povestirii, onorând totodată şi integritatea experienței.

Au existat momente când începeam cu câte un loc şi-l foloseam pentru a urzi un fir narativ. Însă chiar şi dacă începeţi cu un loc anume, tot nu e de ajuns. Trebuie să creaţi personajul şi acţiunea în jurul cărora să vă clădiţi povestirea.
Mulţi oameni îmi spun că vor să înceapă cu titlul. Până aici, toate bune şi frumoase – dar pe urmă...? E nevoie să creaţi un plot – dar un plot despre ce? Plotul este ceea ce se întâmplă, şi de vreme ce abia v-aţi aşezat în faţa unei coli albe de hârtie, ar trebui să fie cel mai vag lucru din mintea dumneavoastră. În acest moment, încă nu ştiţi nimic despre acţiunea filmului; daţi-l încolo de plot. O să ne ocupăm de el când va veni vremea. Toate la timpul lor. Ce anume veţi cerceta? Trebuie să aveţi un subiect.
În workshop-urile mele de scenaristică, îi întreb mereu pe participanţi: "Despre ce e vorba în povestire?" Invariabil, aud rspunsuri ca: "Scriu o poveste de dragste despre doi veri", sau "Scriu despre o familie irlandeză din Boston, la începutul secolului", ori "Scriu despre un grup de părinţi care-şi construiesc propria şcoală, după ce şcoala din cartier s-a închis."
Când aud asemenea noţiuni sau idei vagi, îi cer autorului să scormonească mai adânc şi să găsească o expresie personală a povestirii pe care vrea s-o scrie. ŞŞi nu e deloc uşor. De cele mai multe ori, trebuie să insist să fie mai concret, dar după un timp începe să se concentreze asupra *personajului* despre care e vorba în povestire, şi asupra *subiectului.* Acesta este punctul de plecare: subiectul, locul de unde porneşte scenaristul.
"Thelma & Louise" a luat naştere în timp ce Callie Khouri mergea cu maşina pe autostradă şi dintr-o dată i-a venit ideea: două femei pe drum, fugind după ce au comis o crimă. Acesta a fost impulsul iniţial al scenariului. Prin urmare, Callie s-a aşezat şi a trebuit să-şi formuleze şi să răspundă la câteva întrebări esenţiale: Cine sunt cele două femei? Ce crimă au comis? Ce anume le-a făcut să comită crima? Ce se întâmplă cu ele la sfârşit? Răspunsurile la aceste întrebări au dus-o spre subiect, care a rezultat în scenariul *"Thelma & Louise".* E un film extraordinar, pe care eu îl folosesc ca material didactic prin întreaga lume. ŞŞi totul a pornit de la ideea: "două femei care fug după ce au comis o crimă".
Subiectul dumneavoastră poate fi oricât de simplu, ca de pildă: doi vechi prieteni care fac o plimbare pentru degustări de vinuri prin viile din Santa Barbara, în săptămâna dinainte ca unul dintre ei să se însoare. Acesta este subiectul filmului *"Sideways".* O dată ce ştim subiectul, avem destul material pentru a începe să ne punem unele întrebări: Cine sunt aceşti doi vechi prieteni? De cât timp se cunosc? Din ce trăiesc? Ce li se întâmplă în călătorie, îmbogăţindu-le sau afectându-le vieţile? Ce se va întâmpla cu ei, la sfârşitul poveştii? Drumul parcurs îi va schimba - emoţional,

fizic, mintal sau spiritual? Care sunt forțele emoționale sau psihologice care acționează asupra lor când începe povestirea? De ce se duc, în primul rând, într-o excursie pentru degustări de vinuri? În acest caz, călătoria le oferă o ocazie de a-şi explora viețile, prietenia, visele şi, foarte posibil, şi singurătatea.

Aceasta este puterea subiectului. El vă dă posibilitatea de a crea un punct de pornire de la care să începă procesul creativ a identificării şi definirii cât mai clare a firului epic. Dacă dumneavoastră înşivă nu vă puteți articula propriul subiect, atunci cine să poată?

Scrisul unui scenariu este un proces gradual, şi e foarte important să fie pregătit pas cu pas. Mai întâi, generați conceptul, apoi îl împărțiți în subiect, personaj şi acțiune. O dată ce aveți subiectul, ştiți destul pentru a-l structura prin determinarea sfârşitului, a începutului şi a Plot Point-urilor I şi II. După ce s-a realizat acest lucru, vă puteți construi şi dezvolta personajele, scriindu-le biografiile, alături de orice alte cercetări pe care poate fi necesar să le faceți. Apoi, puteți structrua secvențele şi episoadele (conținutul) Actului I, pe paisprezece cartonaşe. În continuare, scrieți back story-ul - ce se întâmplă cu o oră, o zi sau o săptămână înainte de a începe povestea. Numai după ce ați încheiat această muncă de pregătire puteți începe să scrieți scenariul.

Când ați terminat primul draft pe hârtie, faceți revizuirile de bază asupra acestui al doilea stadiu al primului draft, şi orice rescrieri necesare pentru a vă şlefui şi cizela materialul, până e gata să fie arătat. Scenaristica e un proces, o ființă vie care se schimbă de la o zi la alta. Ca rezultat, ceea ce scrieți azi se poate releva complet depăşit mâine. Iar ceea ce scrieți mâine poate să se demodeze până poimâine, sau răspoimâine. Trebuie să vă fie totul clar, la fiecare pas, şi să ştiți încotro vă îndreptați şi ce faceți.

Când scrieți scenariul unui film de acțiune sau de război, trebuie să vă fie foarte clar care este subiectul, fiind sunt atât de multe perspective de explorat. *"Saving Private Ryan"* (Robert Rodat), *"Schindler's List"* (Steven Zaillian), *"Paths of Glory"* (Stanley Kubrick) şi *"Apocalypse Now"* (John Milius şi Francis Ford Coppola) exprimă puncte de vedere interesante asupra costurilor războiului. Acelaşi lucru este valabil şi pentru *"Three Kings"*, extraordinarul film al lui David O. Russell despre Războiul din Golf, un scenariu care explorează natura războiului concentrându-se mai mult asupra aspectului umanitar a ceea ce li se întâmplă atât învingătorilor, cât şi învinşilor. Este o povestire despre prețul războiului şi pierderea fizică a vieții şi a integrității corporale, precum şi despre costul emoțional al traumelor psihice şi dezrădăcinarea culturală a unui întreg mod de viață.

Acțiunea are loc a doua zi după sfârşitul războiului. Trei

militari (interpretați de Mark Wahlberg, Ice Cube şi Spike Jonze) găsesc la un soldat irakian capturat o hartă. Li se alătură şi superiorul lor (George Clooney) şi cu toții descoperă că harta duce la un bunker plin cu aur kuweitian în valoare de milione de dolari. ŞŞi astfel, războiul fiind gata, povestirea începe cu cei trei pornind într-o misiune de găsire a comorii - dar ceea ce găsesc sunt irakienii care au o nevoie disperată de ajutor. Aceasta este punctul de pornire al unui film care explorează peisajul fizic şi emoțional al efectului pe care-l are războiul asupra spiritului omenesc, precum şi asupra trupului uman.

"'Breaker' Morant" (Jonathan Hardy, Bruce Beresford), un film australian realizat în 1980, după o piesă de Kenneth Ross, este povestea unui locotenent australian de armată în Războiul cu Burii (1899-1902), care este judecat de curtea marțială şi executat pentru că a luptat cu duşmanul într-un mod "neortodox şi necivilizat" - şi anume, folosind tactici de gherilă sau, cum se spune acum, război de insurgență. Subiectul pune întrebarea: ce poate şi ce nu poate un militar să facă, într-o situație combativă. În acea perioadă, funcționau anumite "convenții" ale războiului, iar tribunalul militar a deterinat că acțiunile lui "Breaker" Morant încălcaseră aşa-numitul cod al războiului organizat, ceea ce din capul locului era o glumă. Locotenentul este judecat, condamnat şi executat din motive politice, ca un pion pe tabla de şah a politicii internaționale. Tacticile lui de luptă, formulate sub ordine directe (ulterior negate de superiorii lui, desigur), nu aveau nimic de-a face cu ceea ce a făcut el, sau modul cum a procedat. Armata engleză trebuia să demonstreze clar lumii că nu permitea acest gen neortodox sau "necivilizat" de luptă, iar demonstrația trebuia să se joace în cheie dramatică pe scena monială. Aveau nevoie de un țap ispăşitor politic, iar pentru acest rol a fst ales "Breaker" Morant. Priviți doar scandalurile închisorilor, în Războiul din Irak; în esență, e aceeaşi poveste, spusă în alt moment şi în alt loc.

Indiferent ce povestire spuneți, întotdeauna există un loc şi numai unul de unde începe scriitorul: pagina albă.

Dacă pornişi pe lungul drum al scrierii unui scenariu, indiferent de gen - fie film de acțiune, film de război, poveste de dragoste, comedie romantică, thriller, mister, western şi aşa mai departe - şi nu vă e clar sau sunteți nesigur în legătură cu povestirea e care o spuneți, acest lucru se va reflecta în scenariu. Dar, odată ce încadrați ideea sub forma unui subiect, puteți să luați acea acțiune şi acele personaje şi să le structurați într-o povestire dramatică. Iar acesta e punctul de pornire.

După care puteți începe structurarea.

EXERCIȚIU

Luați conceptul şi începeți să izolați elementele acțiunii şi ale personajelor din povestirea propusă. Aşterneți pe hârtie, pur şi simplu, toate gândurile şi ideile care vă trec prin minte. -ar puta să fie necesare şi nişte libere asociații de idei, pe mai multe pagini, în scopul de a vă lămuri despre ce anume scrieți. Nu vă temeți să scrieți trei pagini sau chiar mai multe, în scopul de a clarifica în minte cât mai bine povestirea pe care vreți s-o spuneți. Apoi, folosiți-vă eseul asociațiilor de idei pentru a izola elementele acțiunii - ce se întâmplă şi cărui personaj i se întâmplă.

Odată ce ați făcut acest lucru, reduceți-l în trei paragrafe separate - începutul, mijlocul şi sfârşitul. Începeți prin a cizela fiecare paragraf, rezumând începutul până la câteva propoziții; pecizați cine e personajul şi ce i se întâmplă pe parcursul scenarii.

Reduceți fiecare paragraf la ofrază sau două, conform celor întâmplate în decursul acțiunii şi, apoi, al efectelor acestora asupra personajului. Dacă doriți, începeți să consultați logline-urile din programele de televiziune, ca să vă formați o idee despre felul cum arată formularea în acest fel a unui subiect. Este ceea ce urmăriți să faceți. Izolarea personajului principal nu ar trebui să prezinte nici un fel de probleme, dar definirea liniei de acțiune pote fi puțin mai dificilă. Care este rezolvarea? O puteți încorpora în fraza care exprimă subiectul? În acest punct, păstrați descrierea la un nivel cât mai general, fără a deveni prea concret în termenii acțiunii.

Rețineți, s-ar putea să fie necesare trei sau patru pagini de scriitură îngrozitor de ineptă, ca să vă dați seama ce poveste spuneți. E de ajuns să lucrați pe fragmente, sau sub formă de însemnări. În această fază, nu e nevoie să formulați propoziții complete. Aveți încredere în procesul de lucru. Dacă ați scris mai multe pagini, bătând câmpii pe ici, pe colo, parcurgeți din nou materialul şi evidențiați elementele care ajută la definirea acțiunii sau a personajului. Nu vă grăbiți; ceea ce faceți e să luațiun concept vag, general, şi să-l comprimați în câteva fraze scurte. Uneori, vă e mai uşor dacă-i dați personajului şi un nume, ca să puteți gândi la un nivel mai concret. Citiți conceptul cu voce tare. Mai şlefuiți-l puțin. Continuați astfel, până când subiectul vă devine absolut clar şi-l pueți exprima limpede şi concis în trei sau patru propoziții.

Acesta este primul pas în procesul de scriere a unui scenariu.

Capitolul 2.
Despre structură

"Scrierea unui scenariu seamănă cu fabricarea unei piese de mobilier. Este un meşteşug în care piesele trebuie să se potrivească, şi e necesar să funcţioneze. (...) Formele scenaristicii sunt mult mai limitate şi prescrise. Oamenii vorbesc despre structura în trei acte, spunând că aşa se scrie un film şi că are aceste elemente. Iar faptul de a stăpâni elementele şi a le face să arate natural şi totodată să rămână invizibile este cheia scrierii scenariilor. Trebuie s-o învăţaţi, apoi va trebui şi săvă dezvăţaţi de ea. Sau, mai bine, zis, după ce o învăţaţi, o veţi deghiza astfel ca publicul să nu întrezărească niciodată maşinăria scenaristicii în sine."
- Jose Rivera
"The Motorcycle Diaries"

Când tocmai începusem să ţin cursuri despre structura scenariului, mulţi oameni credeau că mă refeream la găsirea "formulei corecte" pentru a scrie scenarii. ŞŞtiţi, a scrie "pe numere": scriem atâtea pagini pentru asta, atâtea pagini pentru aia, băgăm plot point-ul ăsta la pagina 25, plot point-ul ăla la pagina 80, şi dacă le facem pe toate ca la carte, după numerele specificate, o să avem un scenariu reuşit. Ce n-aş da să fie atât de uşor! Primeam telefoane în toiul nopţii de la studenţi care se smiorcăiau că Plot Point 1-ul căzuse la pagina 35, tânguindu-se: "Acuma eu ce mă fac...?" Oriunde mă duceam, oamenii păreau să discute, să se contrazică sau să se certe în legătură cu importanţa structurii unui scenariu. Pe cât de mulţi insistau pentru ea, tot pe-atâta de mulţi o contestau complet.
Într-unul dintre primele mele workshop-uri de scenaristică, la Paris, unde prezentam structura ca bază a dramaturgiei de film, am fost efectiv alungat cu huiduieli. M-au numit «*le Diable*» (Diavolul), declarând că nimeni n-ar putea să scrie un scenariu folosind structura ca principiu de organizare a poveştii. Când i-am întrebat cum îşi construiau propriile povestiri, au început să dea din colţ în colţ, bălmăjind despre generalităţi vagi şi abstracţiuni ceţoase, şi bătând câmpii cu "misterul structurii" sau "ambiguitatea procesului de creaţie", ca şi cum ar fi încercat să descrie soarele într-o zi noroasă.
Predau dramaturgia de film de peste douăzeci şi cinci de ani şi, cu cât vorbesc mai mult despre ea, cu atât înţeleg mai bine cât de importantă e structura şi cât de multe mai sunt încă de învăţat.
La începuturi, mă deplasam la domiciliile oamenilor, ducând sub braţ o mică tablă albă. În acea perioadă, pot spune cu adevărat că nu înţelegeam semnificaţia constituirii vizuale a unui fir epic,

sau a construirii cadrelor, secvențelor şi episoadelor, ori a formulării arcului unui personaj şi a găsirii unor moduri de a documenta schimbările emoționale şi fizice ale personajului, pe măsură ce străbate peisajul acțiunii narative.
Pentru mine, faptul de a explora natura structurii dramaturgice a fost o adevărată călătorie inițiatică - profundă şi revelatoare. Am ştiut dintotdeauna că o cunoaştere şi o înțelegere cât mai completă a structurii era importantă pentru scrierea unui scenariu - atâta numai, că nu ştiam *cât* de esențială era. Încă mai descopăr în întreaga lume scenarişti, atât profesionişti cât şi amatori, care nu înțeleg natura intrinsecă a structurii şi relația ei cu scenariul.
Prin urmare - ce este structura?
Conform *"Webster's New World Dictionary"*, există două definiții ale termenului "structură". Rădăcina *"struct"* înseamnă "a pune laolaltă", iar prima definiție a verbului "a structura" sună astfel: "a construi ceva, cum ar fi o clădire sau un baraj; sau a asambla". Când vorbim despre structurarea unui scenariu, ne referim la construirea şi asamblarea tuturor ingredientelor necesare care intră în realizarea unui scenariu: secvențele, episoadele, personajele, acțiunea şi aşa mai departe. Construim, sau structurăm, "conținutul", sau evenimentele, care ne vor purta de-a lungul firului epic.
A doua definiție defineşte substantivul structură, ca fiind "relația dintre părți şi întreg". O bună ilustrare a acestui principiu este o partidă de şah. Dacă dorim să jucăm şah, avem nevoie de patru lucruri: mai întâi, de o tablă (poate fi oricât de mare sau de mică vrem - cât un teren de fotbal sau cât un pachet de țigări). Apoi, avem nevoie de piese: regele, regina, pionii, nbunii, caii şi turnurile. Al treilea lucru necesar e perechea de jucători, iar al patrulea, cunoaşterea regulilor. Fără reguli, nu mai e şah. Aceste patru elemente, părțile constitutive, alcătuiesc ansamblul jocului de şah. Dacă înlăturăm oricare dintre părțile componente, jocul de şah încetează să mai existe. Aceasta este relația dintre părți şi întreg.
Nu cu prea mult timp în urmă, se obişnuia să se spună că întregul nu e nimic mai mult decât suma părților sale componente. Acest lucru nu mai e valabil. Fizica modernă contestă ipoteza respectivă, cu Teoria Generală a Sistemelor - o teorie care afirmă că întregul este *mai mare* decât suma părților sale componente.
Există o veche povestire indiană despre cinci orbi şi un elefant, care ilustrează bine acest principiu. Cinci orbi se întreabă cu ce seamănă elefatul. Un orb îi pipăie trompa şi spune că elefantul e îngust, rotund şi flexibil, ca un şarpe. Al doilea orb îi pipăie coastele şi spune că elefantul e ca un zid. Al treilea îi simte coada şi zice că e ca o frânghie. Al patrulea, simțindu-i piciorul, spune că e ca un stâlp, iar al cincilea, după ce-i

pipăie urechea, spune că e ca o frunză.
Cine are dreptate? Elefantul e mai mare decât suma părţilor sale. Aceasta este Teoria Generală a Sistemelor.
Ce are asta de-a face cu scenaristica? Totul. "Un scenariu este structură", spune reputatul scenarist William Goldman. "E coloana vertebrală care ţine povestirea la un loc." Când vă aşezaţi să scrieţi un scenariu, trebuie să abordaţi povestea ca pe un întreg.
Aşa cum am mai spus, o povestire se compune din mai multe părţi - personaje, plot, acţiune, dialoguri, secvenţe, episoade, incidente, evenimente - iar dumneavoastră, ca scenarist, trebuie să organizaţi toate aceste părţi într-un întreg, cu o formă şi un conţinut definite clar, cu tot cu început, mijloc şi sfârşit.
Întrucât un scenariu este o formă de artă atât de unică, trebuie să-l abordaţi dintr-o perspectivă diferită. Ce e un scenariu? Definim scenariul ca fiind *o povestire spusă în imagini, în dialoguri şi în descrieri, şi situată în contextul unei structuri dramatice.*
Este cu totul altceva decât un roman sau o piesă de teatru.
Dacă vă uitaţi la un roman şi încercaţi să-i definiţi natura fundamentală, veţi vedea că acţiunea dramatică, firul epic, are loc adesea în mintea personajului principal. Vedem povestea desfăşurându-se prin ochii acelui personaj, din punctul său de vedere. Ni se împărtăşesc gândurile personajului, sentimentele sale, emoţiile, acţiunile, amintirile, visele, speranţele, ambiţiile, opiniile şi încă mult mai mult decât atât. Personajul şi cititorul străbat împreună acţiunea, luând parte amândoi la dramele şi emoţiile povestirii. ŞŞtim cum acţionează sau reacţionează, ce simt şi cum se simt, şi cum gândesc şi interpretează lucrurile.
Dacă în naraţiune sunt introduse şi alte personaje, firul povestirii poate îmbrăţişa şi punctele lor de vedere, dar filonul central revine mereu la personajul principal, cel despre care e vorba în povestire. Într-un roman, acţiunea ia loc *înăuntrul* minţii personajului, în *peisajul mintal* al acţiunii dramatice. Deschideţi orice roman, la întâmplre, citiţi un capitol, două, şi veţi înţelege ce vreau să zic.
Într-o piesă de teatru, acţiunea, sau firul epic, are loc pe scenă, sub arcada prosceniumului, aşa că publicul devine al patrulea perete, trăgând cu urechea la vieţile personajelor, la ceea ce gândesc, simt şi spun acestea. Personajele vorbesc despre speranţele şi visele lor, planurile din trecut şi pentru viitor, îşi discută nevoile şi dorinţele, temerile şi conflictele. În acest caz, acţiunea piesei are loc în interiorul *limbajului* acţiunii dramatice; este exprimată prin cuvinte care descriu sentimente, acţiuni şi emoţii. O piesă se spune mai mult în vorbe. Pesonajele sunt nişte capete vorbitoare.
Un scenariu este altfel fiindcă filmele sunt altfel. Filmul este

un mijloc de comunicare vizual care transpune dramatic un fir epic de bază. Foloseşte imagini, cadre, secvenţe, fragmente de film: *vedem* un ceas ticăind, mergem cu o maşină, vedem şi auzind ploaia stropind parbrizul. Vedem o femeie care merge pe o stradă aglomerată; o maşină dă încet colţul, oprindu-se în faţa unei clădiri înalte; un bărbat traversează strada; o femeie intră pe o uşă deschisă; o uşă de lift se închide. Aceste fragmente, aceste frânturi de informaţie vizuală adunate la un loc, ne ajută să înţelegem un incident sau o situaţie doar privind-o. Urmăriţi doar începutul filmului *"The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring"* (Peter Jackson, Philippa Boyens şi Fran Walsh), sau de la *"Close Encounters of the Third Kind"* (Steven Spielberg), sau evadarea din închisoare a lui Andy Dufresne, în *"The Shawshank Redemption"* (Frank Darabont). Natura esenţială a scenariului foloseşte imagini.

Aceasta este natura lui.

Jean-Luc Godard, eminentul regisor francez, spune că filmul evoluează spre un limbaj vizual, iar nouă ne revine rolul de a învăţa cum să descifrăm imaginile.

Acum câţiva ani, după ce ţinusem un workshop de scenaristică în Europa, la Bruxelles, m-am dus pentru prima oară să vizitez Veneţia. În timp ce mă aflam acolo, am vizitat Muzeul Accademia, care expune o colecţie magnifică de picturi veneţiene timpurii. În Evul Mediu, când copiau Scripturile, călugării din mănăstiri măreau şi înfloreau prima literă a câte unui paragraf. (O convenţie similară se mai aplică şi în zilele noastre, prin alegerea unui font mare pentru prima literă a unui capitol.) N-a trecut mult, şi călugării au început să-şi ilustreze manuscrisele cu scene din Biblie, şi curând au ajuns să-şi decoreze pereţii cu ilustraţii asemănătoare cu frescele romane apoi, aceste imagini au început să fie pictate pe panouri de lemn rezemate de perete, ceea ce a dus la pictura pe pânze care erau agăţate pe pereţi. În Muzeul Accademia se poate vedea o minunată colecţie de asemenea tablouri italiene timpurii.

În timp ce vizitam muzeul, m-a frapat în mod special un anumit tablou: era compus din douăsprezece panouri de lemn individuale, reprezentând scene din viaţa lui Christos: un panou îi reprezenta naşterea, un altul Predica de pe Munte, altul Cina cea de Taină, apoi Crucificarea, şi aşa mai departe. Ceva anume la această pictură mi-a captat inte4resul, ţinându-mă pe loc, şi nu ştiam de ce. Am privit mult timp tabloul, gândindu-mă la el, apoi am plecat şi nu peste mult m-am pomenit întorcându-mă, intrigat. Ce anume făcea acel tablou să fie diferit de celelalte? Răspunsul mi-a venit în minte imediat: nu era doar un singur tablou. Era o serie de douăsprezece picturi, asamblate laolaltă pentru a spune povestea vieţii şi a morţii lui Iisus Christos. Era o povestire spusă în imagini.

A fost o experienţă profundă pentru mine. Interacţiunea dintre poveste şi imaginea de pe fiecare panou era aceeaşi ca relaţia vizuală dintre firul epic şi personajul unui scenariu.
Mă uitam la acele panouri, văzând legăturile dintre pictură şi film. Era un moment uluitor, unic. Orice lucru există în relaţie cu un altul, şi mi-am adus aminte de o după-amiază când făceam o plimbare împreună cu Jean Renoir, după o repetiţie pentru piesa lui *"Carola".* Tocmai plouase şi, în timp ce străbăteam pantele din Berkeley Hills, Renoir s-a oprit şi a privit o floare care creştea în mijlocul unei stânci. "Nimic nu e mai puternic decât natura," a remarcat el. "Forţa naturii este aceea care împinge această floricică drept prin piatră." După care, în timp ce ne continuam plimbarea, a mai adăugat: "A învăţa înseamnă a putea să vezi relaţiile, legăturile dintre lucruri."
Am înţeles ce voia să zică. Forţa naturii, la fel ca forţa expresiei creative, e asemenea micii seminţe a florii sălbatice care-şi croieşte drum în sus prin stâncă. "Forţa ce prin fitilul verde împinge floarea", cum a spus marele poet Dylan Thomas.
Când scrieţi un scenariu, descrieţi ceea ce se întâmplă, motiv pentru care scenariile e scriu la timpul prezent. Cititorul vede ceea ce vede şi aparatul defilmat, o descriere a acţiunii plasată în contextul structurii dramatice. Când screţi o secvenţă sau un episod, descrieţi ceea ce fac şi spun personajele - incidentele şi evenimentele care spun povestea.
Structura este un context; ea "ţine la un loc" frânturile, crâmpeiele şi fragmentele de imagini care spun povestea. De fapt, contextul este *un spaţiu* care ţine înăuntru nişte lucruri. O valiză e un context - indiferent de formă, material sau mărime, spaţiun din interiorul ei conţine haine, pantofi, articole de toaletă şi orice altceva aţi dori să vă împachetaţi. Valiza poate avea orice formă sau mărime, poate fi făcută din diverse materiale, dar spaţiul dinăuntrul ei nu se schimbă. El va rămâne acelaşi indierent cât de mare sau de mic este. Spaţiul e spaţiu. Acelaşi lucru e valabil şi pentru un pahar gol; paharul gol are înăuntru un spaţiu care va ţine în acel loc *conţinutul.* Puteţi pune orice doriţi în acel pahar gol şi în spaţiul din el; spaţiul, contextul, nu se schimbă. Puneţi cafea, ceai, lapte, suc, apă sau orice alt lichid, iar spaţiul tot nu se va schimba. Mai puteţi pune struguri, fulgi de cereale, alune, orice lucru care se potriveşte, şi spaţiul, contextul, va ţine întotdeauna conţinutul la locul lui. În acelaşi fel, structura vă ţine povestea la locul ei, indiferent dacă e spusă în mod liniar sau nonliniar. Este scheletul, coloana vertebrală a povestirii.
Structura dramatică este definită ca *"un aranjament liniar al unor incidente, episoade şi evenimnte care duc la o rezolvare dramatică".*
Acesta este punctul de pornire în procesul scrisului.

Structura este un context; e ca forța naturală a gravitației; le ține pe toate în loc. Gravitația nu numai că influențează absolut fiecare element din cosmos, de la particulele subatomice până la forțele întunecate ale antimateriei, dar ea afectează înseşi funcțiile vitale ale tuturor speciilor în viață pe Pământ. Fără forța naturală a gravitației, ființele omenești n-ar putea să stea în picioare, nici copacii şi celelalte plante n-ar putea crește, tinzând spre soare; şi nici Soarele însuşi n-ar mai putea rămâne pe orbita lui sigură din Calea Lactee. Pe scurt, structura scenariului este asemenea gravitației fiindcă le *ține* pe toate laolaltă, la locurile lor.

Structura scenariului este atât de integrată în povestire, atât de strâns împletită cu acțiunea şi personajele, încât în majoritatea cazurilor nici n-o observăm. De cele mai multe ori, o structură bună rămâne coloana vertebrală, fundația, liantul invizibil al scenariului. Ea "ține" povestea unită, la fel cum un holzşurub cu diblu ține un tablou pe perete. Orice scenariu bun are o fundație structurală puternică şi solidă, indiferent dacă e un film liniar, ca *"Sideways"* (Alexander Payne şi Jim Taylor), *"The New World"* (Terrence Malick), sau *"The Godfather"* (Francis Ford Coppola şi Mario Puzo), ori un film nonliniar, ca *"The Hours"* (David Hare), *"The Bourne Supremacy"* (Tony Gilroy), *"The English Patient"* (Anthony Minghella) sau *"The Usual Suspects"* (Christopher McQuarrie).

Cel mai interesant aspect al structurii este acela că e pe cât de simplă, pe atât de complexă. Mie îmi place s-o asemăn cu relația dintre apă şi un cub de gheață. Cubul de gheață are o structură crstalină precis definită, iar apa, o structură moleculară la fel de clar definită. Dar, când un cub de gheață se topeşte în apă, nu mai putem face diferența între moleculele care au făcut parte din gheață şi cele ale apei. Acestea nu se mai deosebesc unele de altele. Când vorbim despre structură, vorbim despre o parte intrinsecă a povestirii. Una şi alta sunt asociate indisolubil.

Nu contează dacă povestea e spusă în linie dreaptă, fragmentată sau circulară. Ceea ce vedem şi felul cum vedem evoluează sub ochii noştri. O putem vedea în noile tehnologii care apar: evoluția rapidă a tehnologiilor de computer şi influența dramatică a imageriei generate pe computer împreună cu impactul tot mai larg al M.T.V., reality TYV, Xbox, PlayStaton şi al tuturor noilor tehnologii L.A.N. wireless, au avut efecte puternice asupra tuturor fazelor de comunicare vizuală. S-ar putea să nu fim conştienți de acest lucru, dar ne aflăm drept în mijlocul unei adevărate evoluții/revoluții a scenaristicii.

Am devenit conştient pentru prima oară de această mutație din domeniul narațiunii vizuale în anul 1995. Predasem natura structurii în workshop-uri timp de aproape douăzeci de ani, în întreaga lume, când am văzut trei filme care mi-au schimbat

radical percepția. Primul a fost *"Pulp Fiction"* (Quentin Tarantino) şi cu toate că-l consideram un film de "serie B" în termenii conținutului, mi-am dat seama imediat că deschidea o epocă nouă sub aspect narativ. Oriunde mă duceam, în lume, oamenii voiau să vorbească despre *"Pulp Fiction"*. În multe dintre workshop-urile mele, participanții întrebau dacă filmul reprezenta o nouă structură, şi doreau să-mi audă opinia. Oamenii mă "provocau" să-l analizez în termenii paradigmei mele structurale; toată lumea, după câte se părea, considera că *"Pulp Fiction"* era "pasul acela" - novator ca gândire, concepție şi execuție, tot ceea ce ar trebui să fie un film revoluționar.

Peste câteva luni, mă aflam în Mexico City, unde țineam un workshop de scenaristică pentru guvernul mexican, când am fost invitat să văd un film nou, al reputatului regisor mexican Jorge Fons, intitulat *"El Callejón de los Milagros"* (Midaq Alley), cu Salma Hayek într-unul dintre primele ei roluri importante din cinema. Filmul mi s-a părut mai degrabă romanesc decât cinematic. Conținea patru povestiri, fiecare evoluând în jurul a câte patru sau cinci personaje diferite, toate locuind, lucrând şi iubind pe aceeaşi stradă, şi fiind unite printr-un incident cheie care spulberă relația dintre două personaje principale, tată şi fiu. Incidentul afectează toate personajele în câte-un fel sau altul, i se întrețese cu structura pe măsură ce personajele şi evenimentele se repliază uneori asupra lor înşile, prin diverse flashback-uri rememorative, aproape ca într-un roman. Filmul, deşi foarte melodramatic, este unic şi frapant în termenii concepției şi ai execuției.

Cu cât mă gândeam mai mult, cu atât mi se părea mai tare că aceste două filme erau un soi de indicator, sau de jalon, influențând o posibilă formă viitoare de scenariu. Pe măsură ce le studiam, înțelegeam din nou ceea ce Jean Renoir numise "relația dintre lucruri". Cumva, simțeam eu, exista o conexiune între modul cum e expusă o povestire, în progresie liniară, şi felul cum se aşterne ea într-o prezentare nonliniară.

La scurt timp după întoarcere, am fost invitat la o proiecție cu *"The English Patient"* (Anthony Minghella). Mi-a plăcut la nebunie. Felul cum trecutul şi prezentul fuzionează într-o singură linie narativă organică era de-a dreptul captivant. Ce au în comun aceste trei filme? m-am întrebat.

Am pornit de la lucrul cel mai evident: deşi sunt nonliniare în abordarea lor stilistic, toate trei au un început, un mijloc şi un sfârşit, deşi nu neapărat în această ordine. Mi-am amintit o replică din piesa "Trei surori", a marelui dramaturg rus Anton Pavlovici Cehov, care nu-mi iese din minte: "Principalul în viață e forma. Ceea ce-şi pierde forma, se sfârşeşte, şi la fel se întâmplă şi cu existența noastră de zi cu zi." Totul, în viață, are formă. Fiecare perioadă de câte douăzeci şi patru de ore este

întocmai la fel, dar cumva şi altfel... Ziua începe dimineaţa, merge spre după-amiază, apoi urmează înserarea şi căderea nopţii. Desigur, se pot opera şi alte distincţii, mai amănunţite: zorii zilei, după-amiaza târzie, ceasurile de după miezul nopţii, şi aşa mai departe. La fel se întâmplă şi cu intervalul de douăsprezece luni pe care-l numim an: se repetă întotdeauna asemănător, dar niciodată identic, şi cu anotimpurile: avem primăvara, vara, toamna şi iarna, care nu se schimbă niciodată - sunt mereu aceleaşi, dar puţin diferite. Amintiţi-vă şarada pe care sfinxul lui Sofocle i-a prezentat-o lui Oedip: ce animal merge în patru labe dimineaţa, în două picioare la amiază, şi seara în trei? Răspuns: omul.

Toate aceste întrebări mi-au dat de înţeles că în filmele respective exista ceva ce era nevoie să explorez. Am început cu *"Pulp Fiction"*, şi am obţinut un exemplar din scenariu. Când am citit pagina de titlu, am văzut că acolo se spunea că, de fapt, în *"Pulp Fiction"* erau "trei poveşti (...) despre o singură poveste". Am întors pagina şi am citit două definiţii de dicţionar ale cuvântului *pulp:* "masă de materie moale, umedă, amorfă" şi "revistă sau carte cu un conţinut ieftin şi vulgar, tipărită în mod caracteristic pe hârtie aspră, nerafinată". Cu siguranţă, aceasta este o descriere adecvată a filmului. Dar, pe cea de-a treia pagină, am avut surpriza de a găsi o Tablă de materii. Mi s-a părut destul de ciudat: cine să scrie un Cuprins pentru un scenariu? Apoi, am văzut că filmul era împărţit în cinci părţi individuale: Partea I, Prologul; Partea a II-a, Vincent Vega şi soţia lui Marsellus Wallace; Partea a III-a, Ceasul de aur; Partea a IV-a, Situaţia Bonnie; şi Partea a V-a, Epilogul.

În timp ce studiam scenariul, am văzut că toate cele trei poveşti ricoşează din incidentul cheie al recuperării servietei lui Marsellus Wallace de către Jules şi Vincent Vega, de la cei patru tineri. Acest incident singular devine axul tuturor celor trei povestiri, şi fiecare povestire e structurată ca un întreg, în mod liniar; porneşte de la începutul acţiunii, trece prin mijlocul ei şi ajunge la sfârşit. Fiecare secţiune e ca o povestire scurtă, prezentată din punctul de vedere al câte unui alt personaj.

Dacă acest incident cheie e axul central al poveştii, aşa cum înţelegeam acum, reiese că toate acţiunile, reacţiunile, gândurile, amintirile sau flashback-urile sunt ancorate de acest unic incident. Tot filmul e structurat în jurul acestui eveniment singular, după care se ramifică în trei direcţii diferite.

Dintr-o dată, totul a căpătat sens. Înţelegerea structurii celor "trei poveşti despre o singură poveste" m-a ajutat să văd filmul ca pe un întreg unificat. *"Pulp Fiction"* constă în trei povestiri încadrate de un prolog şi un epilog - tehnică pe care scenariştii o numesc "a coperţilor": şi *"The English Patient"* foloseşte acelaşi sistem - precum şi *"The Bridges of Madison County"*

(Richard LaGravenese), *"Sunset Boulevard"* (Billy Wilder şi Charles Brackett) şi *"Saving Private Ryan"* (Robert Rodat).
Începeam să-mi dau seama cum era asamblat *"Pulp Fiction"*. Prologul prezintă cele două personaje, Pumpkin şi Honey Bunny (Tim Roth şi Amanda Plummer), într-o cafenea, discutând despre diverse tipuri de jafuri. Când îşi termină masa, scot pistoalele şi prădă localul. Filmul se întrerupe şi începe genericul. Apoi, ne pomenim în toiul unei conversaţii dintre Jules (Samuel L. Jackson) şi Vincent (John Travolta), care merg cu maşina şi poartă o discuţie relevatoare despre meritele comparative ale unui Big Mac, atât aici cât şi peste hotare.
Partea I este o introducere a întregului film şi ne spune tot ceea ce e nevoie să ştim: cei doi sunt ucigaşi profesionişti care lucrează pentru Marsellus Wallace; sarcina lor (nevoia dramatică) este aceea de a recupera servieta. Acesta este adevăratul început al povestirii şi, odată ce s-a stabilit clar, în Partea I Jules şi Vincent sosesc, îşi declară poziţia, îi omoară pe trei dintre tinerişi numai prin mila lui Dumnezeu îl lasă în viaţă pe Marvin. Acesta este incidentul cheie al povestirii. Se prezintă înapoi la Marsellus Wallace (Ving Rhames). Vinnie o scoate pe Mia (Uma Thurman) în oraş la cină, iar după ce ea ia accidental o supradoză de heroină, o reanimă şi-şi urează unul altuia noapte bună, promiţându-şi să nu spună nimănui ce s-a întâmplat. În Partea a II-a este vorba despre Butch (Bruce Willis) şi ceasul lui de aur, şi ceea ce se întâmplă când câştigă meciul, ucigându-şi adversarul, în loc de a pierde, aşa cum se înţelesese cu Marsellus Wallace în Partea I. Partea a III-a descrie curăţarea rămăşiţelor lui Marvin, care sunt împrăştiate prin toată maşina - o continuare a Părţii I. Urmează Epologul, unde Jules vorbeşte despre transformarea lui şi despre semnificaţia Intervenţiei Divine în vieţile lor, după care Pumpkin şi Honey Bunny reiau holdup-ul cu care a început filmul, în Prolog.
Văzând această conexiune în *"Pulp Fiction"*, şi comparând filmul cu *"El Callejón de los Milagros"* şi cu *"The English Patient"*, am început să mă gândesc la schimbările care se produc în scenariu de pe urma impactului tehnologiei. În fiecare caz, exista ceva în comun; pe lângă felul cum sunt expuse povestirile, pe lângă efectele speciale şi aspectele care intrigă ale subiectului, toate cele trei filme creau o reacţie emoţională. În acel moment, mi-am dat seama că, oricum ar fi structurat un film, limbajul cinematografic se adresează direct inimii, cum obişnuia să spună Ingmar Bergman. Nu contează dacă povestea e spusă sub formă liniară sau nonliniară; nu contează nici dacă nararaea ei foloseşte efecte speciale ingenioase, sau e marcată de sclipirea vizuală a regisorului, de interpretarea excelentă a actorilor sau de picturalitatea imaginii ori poezia montajului. Când ajungem strict la esenţe, există doar un singur lucru care ţine tot filmul

la un loc.
Iar acela este povestea.
În toate filmele e vorba de poveste. "Nimic nu se poate obține din nimic", meditează Regele Lear în limpezimea nebuniei lui. Indiferent care ar fi cadrul, ideile, conceptele, jargonul sau comentariile analitice, indiferent dacă filmul merge în linie dreaptă sau în cerc, ori e fracturat şi fărâmiţat în bucăţele, lucrurile nu se schimbă cu nimic. Indiferent cine suntem, sau unde trăim, ori din ce generație facem parte, aspectele singulare ale meşteşugului de povestitor rămân aceleaşi. Aşa stau lucrurile încă de pe vremea când Platon crea povestiri din umbrele de pe perete. Arta de a spune o poveste în imagini există dincolo de timp, cultură şi limbă. Intrați în peştera Altamira din Spania şi priviți picturile rupestre, sau vizitați lumea lui Hieronymus Bosch şi pe cea a Primitivilor Flamanzi timpurii, ori străbateți galeria de pictură a Muzeului Accademia din Veneția, şi uitați-vă la acele manouri magnifice, şi veți dobândi o imagine grandioasă a artei de a povesti vizual.
Oricât de evoluată sau revoluționară, de fracturată sau fragmentată ar fi povestea, indiferent de incredibilele imagini create pe computer sau de inovațiile tehnologice, toate scenariile rezidă în contextul structurii; aceasta este forma esențială a scenariului, baza lui. Uitați-vă doar la *"Terminator 2: Judgment Day"* (James Cameron şi Willim Wisher, jr.), *"Spider-Man 2"* (Alvin Sargent), *"The Incredibles"* (Brad Bird), *"The Bourne Supremacy"* (Tony Gilroy), *"Eternal Sunshine of the Spotless Mind"* (Charlie Kaufman), sau *"The Manchurian Candidate"* (Daniel Pyne şi Dean Georgaris)'; toate sunt spuse conform paradigmei structurii dramatice.
Mă întrebam cum să procedez pentru a scrie un film nonliniar. Multe dintre scenariile scrise în zilele noastre par să folosească anumite tehnici de-ale romancierilor - stream of consciusness, flashback-uri, rememorări şi comentarii din off - în scopul de a se apropia mai mult de personajul principal, pătrunzând până în mintea lui. Oricât ar fi de diferite între ele toate aceste filme, una dintre trăsăturile comune tuturor este existența unei structuri puternice şi solide; toate au început, mijloc şi sfârşit, iar povestea evoluează în jurul unui incident cheie care ancorează la un loc firele narative. *"Courage Under Fire"* (Patrick Duncan), *"The Usual Supects"* (Christopher McQuarrie), *"Lone Star"* (John Sayles), *"Magnolia"* (Paul Thomas Anderson), *"American Beauty"* (Alan Ball), *"Memento"* (Christopher Nolan) şi *"Groundhog Day"* (Danny Rubin şi Harold Ramis) sunt exemple concludente şi, dacă le studiați, veți vedea că toate evoluează în jurul unui singur incident cheie. Incidentul cheie e pivotul povestirii, motorul care o propulsează înainte şi ne dezvăluie despre ce anume este vorba în povestire.

"The Bourne Supremacy" evoluează în jurul incidentului cheie pe care încearcă să şi-l amintească Jason Bourne (Matt Damon), incident care s-a întâmplat la Berlin, unde el a ucis un politician şi pe soția acestuia. Incidentul cheie din *"Eternal Sunshine of the Spotless Mind"* este încetarea relației de către Clementine (Kate Winslet), care-şi şterge din minte toate amintirile despre Joel (Jim Carrey). Acest incident pune în mişcare toată povestea, iar noi o parcurgem în acelaşi timp cu personajul principal. În *"The Manchurian Candidate"* este vrba despre ceea ce s-a întâmplat în timpul acelor trei zile lipsă - acela e incidentul cheie al firului epic.

În *"The English Patient"*, există două fire epice: unul în prezent, în care Almásy (Ralph Fiennes) a fost găsit ars, aproape de nerecunoscut, cu tot trupul înfăşurat în bandaje. În timpul drumului spre spital, începe o relație cu sora medicală Hana (Juliette Binoche). Personajul reflectează la trecut şi la relația lui cu femeia măritată Katharine (Kristin Scott Thomas), iar spectatorul pendulează între trecut şi prezent, urmărind evoluția ambelor relații. Anthony Minghella a structurat povestea din prezent de la început şi până la sfârşit, a structurat povestea lui Almásy şi a lui Katharine tot de la început până la sfârşit, apoi a inserat diverse părți ale relației oriunde erau aplicabile pentru a împinge povestea înainte. Formula funcționează cât se poate de eficient.

Ce se întâmplă dacă structura nu merge? În esență, un scenariu fără structură nu are nici o direcție. Rătăceşte încoace şi-ncolo, ca o serie de episoade care se caută pe sine. Un film ca *"21 Grams"* (Guillermo Arriaga), de exemplu, deşi e o încercare interesantă şi dinamică de a prezenta efectele unui incident cheie (accidentul de maşină) asupra vieților mai mulor personaje, nu funcționează bine, după părerera mea, fiindcă nu există nici o unitate structurală în film pe măsură ce povestea se desfăşoară, totul fiind doar o serie de secvențe însăilate laolaltă într-un mod nonliniar, aparent arbitrar. Povestea nu are pic de coeziune. *"A Wedding"*, de Robert Altman, sau *"American Hot Wax"* (Floyd Mutrux), deşi au concepte interesante, nu par să urmeze nici o linie precis definită a acțiunii sau a dezvoltării dramatice, aşa că sincurele aspecte structurale care există nu par decât să evidențieze o situație dramatică, nu un fir epic. Pe tot parcursul lor natariv, aceste filme se asemănă cu două perechi de linii paralele care nu se întâlnesc niciodată.

Un scenariu bun are o linie puternică a acțiunii dramatice, cu o țintă precisă, care merge înainte, pas cu pas, spre rezolvare. Are direcție, definită ca o linie de dezvoltare. Dacă plecați într-o vacanță sau într-o excursie, n-o plănuiți mergând la aeroport, găsind un loc de parcare, ducându-vă la cel mai apropiat terminal, văzând ce zboruri sunt disponibile şi abia apoi stabilind

destinația - nu-i aşa? Când porniți la drum, ştiți că vreți să ajungeți undeva anume. Aveți un țel. Începeți de *aici* şi terminați *acolo.*
Asta înseamnă structură. Este un instrument care vă dă posibilitatea să vă modelați scenariul cu valoare dramatică maximă

(V.D.M.). Asa cum am arătat mai înainte, structura este ceea ce ține totul laolaltă: toată acțiunea, personajele, plotul, incidentele, episoadele şi evenimentele care alcătuiesc întregul scenariu.
Regretatul Richard Feynman, fizicianul de la Caltech laureat al Premiului Nobel, a atras atenția că legile naturii sunt atât de simple, încât ne e greu să le vedem cu ochiul liber. Pentru a le distinge, trebuie să ne ridicăm mai presus de propriul nostru nivel de complexitate şi înțelegere. De exemplu, ființele omeneşti au observat fenomentele naturale timp de aproape patru sute de ani,înainte ca Newton să înțeleagă că "pentru fiecare acțiune există o reacțiune egală şi de sens contrar". Aceasta este A Treia Lege a Mişcării, formulată de Newton.
Ce-ar putea fi mai simplu decât atât?

EXERCIȚIU

Acesta este un manual care vă dă posibilitatea să vă îmbunătățiți calitățile scenaristice. Încercați micul exercițiu de mai jo, apropo de structură.
Alegeți două dintre următorele filme: *"Sideways", "The Hours", "Thelma & Louise", "The English Patient", "Ordinary People", "Collateral"* şi *"The Bourne Supremacy".* Vedeți dacă puteți analiza structura fiecărui film.
Luați o foaie de hârtie şi prin liberă asopciere de idei, încercați să împărțiți fiecare film în trei secțiuni: început, mijloc şi sfârşit. Scrieți totul pe hârtie, aşa cum vă vine - nu vă puneți problema dacă aveți sau nu dreptate, notați-vă doar gândurile, cuvintele şi ideile în legătură cu fluxul povestirii. Nimeni n-o să le citească, dar lui ajutorul lor vă veți forma o imagine mult mai clară despre direcția povestirii.
Apoi, scrieți pe hârtie o idee pe care ați dori s-o dezvoltați într-un scenariu - prima care vă trece prin minte. Vedeți dac-outeți structura sub formă de început mijloc şi sfârşit. Nu contează dacă e o idee liniar sau neliniară. Descrieți-o, doar, pe vre două pagini. Nu vă faceți probleme cu gramatica, ortografia sau semnele de punctuație. Scrieți, apoi băgați hârtia într-un sertar şi uitați de ea.
"Manualul" se bazează pe experiența interactivă: cu cât investiți mai mult, cu atât obțineți rezultate mai mari.

Capitolul 2.
Paradigma

"Forma urmează structura; structura nu urmează forma."

- I. M. Pei, Arhitect

Un scenariu este unic: ca poveste spusă în imagini, întrebuințând atât dialogurile cât şi descrierile pentru a duce acțiunea înainte, firul narativ este ținut la locul lui în contextul unei structuri dramatice care ancorează ferm linia epică. Există un început, un mijloc şi un sfârşit. Amvorbit despre context ca fiind "spațiul" care ține ceva în loc, acel ceva fiind conținutul - toate acele secvențe, episoade, acțiuni, dialoguri, povestire şi altele, care alcătuiesc povestirea. Contextul nu se schimbă - numai conținutul se schimbă.
Structura este formă.
"Un scenariu," după cum spune William Goldman, "este structură, structură, structură." Pentru a ilustra contextul structurii - felul cum arată - construim un model, la fel cum şi arhitectul clădeşte o machetă la scară, astfel încât să poată vedea cum va arăta viitorul edificiu. Construim contextul structurii dramatice ilustrând-o cu ajutorul paradigmei. O paradigmă este definită ca "model, exemplu sau schemă conceptuală". De fapt, paradigma este o unealtă sau un ghid, o hartă a traseului parcurs de procesul scrierii scenariului prin cuprinsul povestirii.
Cu cât învăț mai mult despre paradigmă, cu atât sunt mai uimit să constat cât de importantă este. Am conceput paradigma după ce scrisesem nouă scenarii originale şi citisem peste două mii de scenarii şi peste o sută de romane, căutând materiale, în timpul stagiului ca şef al departamentului de subiecte la Cinemobile Systems. Cel mai mult din ce citisem nu era prea grozav; de fapt, n-am găsit decât vreo patruzeci de scenarii, din două mii, pe care să le înaintez partenerilor noştri financiari. De-atunci, am citit, analizat şi prelucrat, împreună cu autorii, mii şi mii de scenarii, în mai multe limbi diferite.
Principalul lucru pe care-l au în comun toate scenariile bune este structura. Structura e ca un sistem; în ştiință, se spune despre sistemecă sunt fie deschise, fie închise. Un sistem închis e ca o piatră - nu preia nimic din mediul înconjurător şi nici nu cedează ceva în jur. Între piatră şi împrejurimile ei nu are loc nici un fel de schimb.
Un sistem deschis în schimb, poate fi comparat cu un oraş: interacționează cu mediul ambiant, iar între ele funcționează anumite schimburi naturale. Oraşul depinde de pământul zonelor din jur pentru hrană şi materii prime, iar oamenii din acele regiuni depind de oraş pentru comerț, locuri de muncă şi diverse servicii.

Între oraş şi împrejurimile lui funcţionează un sistem de schimburi echitabile.
Scrisul unui scenariu este în foarte mare parte un sistem deschis. Plănuiţi ceea ce veţi scrie - de exemplu: "Grace iese din apartamentul lui Bill şi face un drum lung pe jos, prin oraş" - dar uneori nu merge aşa cum vreţi. Grace vă "spune" că nu vrea să umble atâta pe jos, că preferă să asculte muzică, să danseze, să bea un martini, să socializeze cu oamenii. Iar dacă ea vă "vorbeşte" în acest fel, n-ar fi rău s-o ascultaţi. Scânteia de spontaneitate care produce o imagine, o replică, un gând sau o secvenţă neaşteptată este aceea face face ca procesul de creaţie să fie un sistem deschis. Dar trebuie să fiţi deschis şi dumneavoastră, pentru a recepţiona ideile noi şi a lăsa rezultatele procesului să iasă din propriul dumneavoastră eu creator. Nu puteţi lăsa nici un fel de noţiuni sau idei preconcepute să vă împiedice s-o luaţi în altă direcţie, pe parcursul procesului creativ. Experienţa scrisului trebuie să fie întotdeauna o aventură, şi niciodată nu suntem cu adevărat siguri cum ni se va dezvălui procesul de creaţie.
Despre asta e vorba în pedagogia dramaturgiei de film - care, şi ea, este tot un sistem deschis. Profesorul le prezintă studenţilor materialul; studenţii ascultă, pun întrebări, îşi exprimă îndoieli, aduc argumente şi asimilează tot ceea ce intră în legătură cu ei. Modul în care ascultă poate duce la realizarea unui mare pas înainte în înţelegerea meseriei, sau la o expansiune a materialului original, care la rândul său ar putea să evolueze spre o nouă direcţie pe care o adoptă povestirea. Dacă suntem deschişi în faţa procesului, s-ar putea ca povestirea să beneficieze de o "întorsătură" neaşteptată, dezvoltând firul narativ sau prsonajele, uneori chiar adăugând personaje şi subploturi noi. E posibil să se schimbe chiar şi structura de ansamblu a scenariului.
De-a lungul anilor, am definit paradigma în multe feluri. Dac-am putea să agăţăm un scenariu pe perete ca un tablou, am reuşi să "vedem" cum arată. De exemplu, dacă aţi dori să ilustraţi paradigma unei mese, cum aţi defini-o? Ce este o masă? O tăblie cu patru picioare. Dar o asemenea descriere poate însemna mult; există nenumărate tipuri diferite de mese: mese scurte, mese lungi, înalte, joase, întinse sau înguste... De asemenea pot exista mese pătrate, rotunde, rectangulare sau chiar octogonale... Putem avea şi mese cromate,mese din fier fortaj, de lemn, de sticlă, plastic şi aşa mai departe. După cum puteţi vedea, paradigma mesei nu se schimbă: ea rămâne "o tăblie cu patru picioare". Aceasta este natura ei - acesta e modelul unei mese.
Când construiţi o casă nouă, sau renovaţi una veche, angajaţi un arhitect sau un designer să traseze proiectul, planurile preliminare şi planurile de lucru. Dar dacă sunteţi la fel ca

mine, s-ar putea să vă fie greu să vizualizaţi modul cum va arăta casa când o să fie gata, numai pe baza unui proiect desenat. iniile trasate pe hârtie nu vă arată cu adevărat pereţii, uşile şi tavanele. Unii dintre noi au nevoie de o machetă pe care s-o vadă înainte de a putea lua orice fel de decizie estetică. Nu contează dacă e vorba de o casă, de locuit, un edificiu de birouri, o piscină, un teren de tenis, o autoturism, un autobuz sau un iaht - uneori pur şi simplu ne este necesar să vedem cu ochii noştri. Cu alte cuvinte, avem nevoie de un model.

În acelaşi sens, paradigma este un model, un exemplu, o schemă conceptuală a felului cum arată un scenariu. Dac-am putea-o prinde pe perete ca un tablou, ca s-o vedem în integralitatea ei, ar arăta astfel:

```
ACTUL I                        ACTUL II                      Actul III
-------x-|-----------------------------------------------x-|--------
Setup                          Confruntare                   Rezolvare
   Plot Point 1                                      Plot Point 2
```

Haideţi să explorăm conţinutul paradigmei. Iată cum funcţionează: dacă un scenariu este "o povestire spusă cu imagini, în dialoguri şi descrieri, şi plasată în contextul unei structuri dramatice," atunci ce este povestirea? ŞŞi ce au toate povestirile în comun?

Un început, un mijloc şi un sfârşit - deşi, aşa cum am mai menţiona, şi nu o dată, nu neapărat în această ordine. Dat fiind că avem de-a face cu un mijloc de comunicare dramatic, începutul corespunde Actului I, mijlocul Actului al II-lea şi sfârşitul, Actului al III-lea.

Durata medie a unui film de lung metraj este de circa două ore. Întrucât o pagină de scenariu echivalează cu aproximativ un minut de proiecţie, un scenariu are în medie o sută douăzeci de pagini Unele sunt mai lungi, altele mai scurte, dar cele mai multe au cam această lungime. Contractele redactate de cele mai multe studiouri importante de film şi case de producţie din Hollywood stipulează că filmele aflate în producţie nu pot avea mai mult de două ore şi opt minute. Aceasta înseamnă aproximativ o sută douăzeci şi opt de pagini. Iar scenariul dumneavoastră nu face excepţie.

N-r strica să faceţi următoarea verificare. Citiţi un scenariu, apoi vedeţi filmul şi determinaţi dacă e adevărat sau nu! Uitaţi-vă la ceas. Ar fi bine să citiţi cât mai multe scenarii posibil, ca să vă familiarizaţi cu prezentarea vizuală a povestirii. Dacă vă interesează serios să scrieţi un scenariu, trebuie să citiţi toate scenariile pe care puteţi pune mâna, şi să vedeţi cât de multe filme vă permiteţi - în sala de cinematograf, dacă e posibil. Dacă nu reuşiţi, atunci închiriaţi-le sau cumpăraţi-le pe D.V.D.

Dacă nu aveţi acces la nici un fel de scenarii, logaţi-vă online

şi căutaţi pe Web. Există multe websiteuri dedicate scenariilor. De pe unele siteuri, puteţi downloada scenarii gratis - siteuri ca *simplyscripts.com* sau *Drew's Script-O-Rama.com* ori *dailyscript.com.* Sau căutaţi "screenplays" pe Google ori Yahoo şi vedeţi ce găsiţi. Sunt multe, foarte multe siteuri, şi incomprabil mai multe scenarii pe care le puteţi downloada.

Se descompune astfel: Aristotel afirmă că există trei unităţi epice: timpul, locul şi acţiunea. Actul I ste o unitate de acţiune dramatică (sau comică). Începe de la început, de pe pagina î, cu cadrul sau secvenţa introductivă, şi continuă până la încheierea Plot Point 1-ului. Are aproximativ douăzeci-treizeci de pagini şi este coagulat cu ajutorul contextului dramatic cunoscut ca *Setup.*
Actul al II-lea este o altă unitate de acţiune dramatică şi începe la sfârşitul Plot Point 1-ului; durează până la finalul Plot Point 2-ului şi are aproximativ cincizeci-şaizeci de pagini lungime. Îl ţine închegat contextul dramatic cunoscut sub denumirea de *Confruntare.* În Actul al II-lea este vorba despre conflictele şi obstacolele cu care protagonistul se confruntă înainte de a le învinge. Orice dramă presupune obligatoriu un conflict; fără conflict, nu avem acţiune, iar fără acţiune, nu avem personaje. Fără personaje nu avem poveste, iar fără poveste, de unde scenariu? Dacă ştiţi care e nevoia dramatică a personajului - şi anume, ceea ce vrea el să câştige, să obţină, să realizeze pe parcursul scenariului - atunci puteţi crea obstacole puse în calea acelei nevoi, iar povestea devine a personajului care învinge obstacol după obstacol pentru a-şi satisface nevoia dramatică.
Actul al III-lea este tot o unitate de acţiune dramatică sau comică; începe de la finalul Plot Point 2-ului, aflat cam la pagina optzeci sau nouăzeci. ŞŞi acest act are aproximativ douăzeci-treizeci de pagini lungime, iar liantul său e contextul dramatic cunoscut ca *Rezolvare.* Este important să se reţină că rezolvarea semnifică o soluţie, iar în această unitate de acţiune povestirea se rezolvă (în sensul soluţionării) - nu neapărat printr-o închiere pozitivă, clară şi definitivă, dar în orice caz în modul pe care l-aţi ales. În acest stadiu de lucru la scenariu, cel pregătitor, sau de planificare iniţială, ceea ce trebuie să ştiţi despre rezolvarea povestirii este, în esenţă, ce anume se va întâmpla cu personajul la sfârşitul filmului.
Va rămâne în viaţă sau va muri, va izbândi sau va eşua, va câştiga cursa ori nu, se va întoarce cu bine acasă sau nu, se va căsători sau va divorţa? Rezolvarea implică o soluţie, iar în Actul al III-lea este vorba de modul în care se rezolvă povestirea. Dacă nu ştiţi cum să vă rezolvaţi povestirea, întrebaţi-vă cum *aţi dori* să se rezolve, indiferent cât de eficientă este, sau dacă le-ar plăcea "ălora" - acei producători de film necunoscuţi, care trăiesc în capul dumneavoastră. Povestirea vă aparţine, aşa că puteţi alege modul în care se va termina. Iar acesta va fi punctul

de plecare.
Când Stuart Beattie pregătea scenariul filmului *"Collateral"*, el ştia că Max (Jamie Foxx) trebuia să-i ţină piept ucigaşului plătit, ca să-şi salveze viaţa precum şi ca să se reabiliteze; altfel, n-ar fi devenit decât încă un număr statistic al criminalităţii de pe străzile oraşului Los Angeles. Acesta este arcul personajului pe care trebuie să-l parcurgă Max, în scopul de a-şi da seama că "visul cu ochii deschişi" nu i se va împlini decât dacă el însuşi îl va face să se realizeze. Beattie a structurat evoluţia personajului la fel cum şi-a construit şi povestirea, ceea ce ilustrează concludent modalitatea de folosire a paradigmei ca schemă structurală.
În multe filme, ca *"American Beauty"* (Alan Ball), sau *"The Bourne Supremacy"* (Tony Gilroy), Actul I poate avea între optsprezece şi douăzeci şi două de pagini. Aici nu ne referim la numere, ci la *formă:* început, mijloc, sfârşit. Actul al II-lea poate avea între cincizeci şi şaizeci, plus minus câteva pagini, şi există situaţii când Actul al III-lea are între cincisprezece şi douăzeci de pagini. Paradigma, reţineţi, nu este decât un model, un exemplu sau o schemă conceptuală. Nu e o regulă imuabilă, din beton armat. De fapt, cea mai importantă calitate a structurii este tocmai flexibilitatea ei - e ca un copac în vânt, se îndoaie dar nu se rupe.
Actul I este o unitate de acţiune dramatică în care se enunţă datele povestirii. În primele douăzeci-treizeci de pagini ale scenariului, trebuie să vă conturaţi povestea, să vă prezentaţi personajele principale, să stabiliţi premisa dramatică (despre ce anume e vorba în povestire), să creaţi situaţia dramatică (circumstanţele din jurul acţiunii), şi să trasaţi relaţiile dintre viaţa profesională a personajului, viaţa sa personală (relaţiile cu oamenii) şi viaţa particulară (timpul privat, hobbies-urile, etc.). Cele mai multe dintre aceste elemente, dacă nu toate, trebuie să fie stabilite în această primă unitate de acţiune dramatică.
Totul, în Actul I, se concentrează asupra introducerii povestirii. Nu avem timp pentru trucuri ieftine, scene isteţe sau replici spirituale, dacă ele nu duc povestea înainte, dacă nu stabilesc relaţii între personaje sau nu dezvăluie informaţii despre acestea. Trebuie să vă lansaţi povestirea imediat, de la primul cuvânt de pe prima pagină. Scopul fiecărei ecenţe este fie de a purta povestirea înainte, fie de a comunica informaţii despre personaje. Tot ceea ce nu serveşte cel puţin uneia sau alteia dintre aceste două funcţii trebuie să fie eliminat. Actul I fixează povestirea şi ţine la locul său fiecare secvenţă şi episod. Contextul, reţineţi, este spaţiul care *ţine* în loc conţinutul - toate acele secvenţe, dialoguri, descrieri, cadre şi efecte speciale care alcătuiesc un scenariu. Toate elementele

acestei unități de acțiune pregătesc tot ceea ce va urma.
Un exemplu perfect este *"Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring"* (Peter Jackson, Philippa Boyens şi Fran Walsh). După scurtul prolog care stabileşte istoria Inelului, îl urmăm pe Gandalf cum intră în Shire. Acolo, facem cunoştnițã cu Frodo, Bilbo Baggins, Sam, Merry şi Pippin, şi vedem modul de viață al hobbiților din Shire. Aflăm că Bilbo a găsit Inelul, că vrea să plece din Shire pentru a-şi scrie cartea şi că foloseşte Inelul ca să dispară de la petrecerea de ziua lui. Acest lucru îl face pe Gandalf să cerceteze istoria Inelului, dându-şi curând seama de pericolul pe care Inelul îl aduce cu el. Deja, călăreții întunecați ai lui Sauron îl caută prin Shire. Fără tragere de inimă, Frodo moşteneşte Inelul după dispariția lui Bilbo, când Gandalf îl convinge că trebuie să plece din Shire. Astfel, Frodo şi Sam pornesc la drum - misiunea lor fiind aceea de a călători până în Mordor, ținutul vrăjmaş, pentru a distruge Inelul în focurile Muntelui Doom, unde a fost făurit. Fapta lui Frodo şi Sam, de a părăsi relativa siguranță din Shire ne duce acum în Actul al II-lea, unde cei doi eroi încep să întâmpine obstacole după obstacole, înainte de a ajunge la capătul călătoriei. (Ca notă marginală, contextul Părții a Doua, *"The Two Towers"*, constă exclusiv în confruntarea cu obstacolele şi învingerea acestora.) Toate sunt introduse, pregătite şi stabilite în această primă unitate de acțiune dramatică. Descoperim relațiile dintre personajele principale: ştim cine este personajul principal (Frodo), despre ce e vorba în povestire (distrugerea Inelului în foc), şi care este situația dramatică (Sauron adună forțele răului spre a distruge Middle Earth).

POVESTIREA: *"The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring"*

ACTUL I	ACTUL II	Actul III
Viața în Shire	*Începe călătoria: se formează Frăția*	*Frodo şi Sam pornesc la drum*

Prolog

--|---------x-|----------x-|--------
Setup Confruntare Rezolvare

Plot Point 1
Frodo şi Sam pleacă din Shire

Plot Point 2
Frăția pleacă din Lothlorien

În actul I din *"The Shawshank Redemption"* (Frank Darabont), episodul introductiv lansează trei fire de acțiune vizuală: îl vedem pe Andy Dufresne (Tim Robbins) aşezat în maşină, beat.

Scoate un pistol şi-l încarcă încet, cu mişcări stângace. Apoi, sărim la procesul unde e acuzat de asasinarea soţiei şi a amantului ei, după care îi vedem pe cei doi pregătindu-se să facă sex. Împreună, aceste trei fire vizuale de acţiune dramatică definesc linia epică a întregii povestiri: soţia lui Andy şi amantul ei sunt ucişi, Andy e condamnat pentru omoruri şi intră în închisoare pentru a ispăşi "două sentinţe pe viaţă". Intrăm în Penitenciarul Shawshank o dată cu Andy Dufresne. Acolo, întâlnim un alt ucigaş condamnat, pe Red (Morgan Freeman), care explică în voiceover cine este şi cum l-a cunoscut pe Andy. Suntem alături de Andy când guvernatorul enunţă regulile de la Shawshank. Privim cum Andy e spălat cu furtunul, despăducheat şi introdus în celulă. Uşile se trântesc. Bun venit la Shawshank.

Se înnoptează, grasul face o criză, e bătut şi dus la infirmerie. Andy este repartizat la spălătorie, e agăţat de "fetiţe" - ucigătoarea gaşcă de deţinuţi gay - şi-l urmărim cum se adaptează treptat la viaţa din închisoare. La sfârşitul Actului I, este în curte, se întâlnşte cu Red ("Am auzit că eşti un om care poate rezolva diverse lucruri") şi se stabileşte relaţia dintre ei. Toată povestea este pregătită în Actul I.

Ceea ce ne duce la următoarea întrebare: cum trecem din Actul I, Setup-ul, în Actul al II-lea, Confruntarea? ŞŞi cum trecem de la Actul al II-lea, Confruntarea, la Actul al III-lea, Rezolvarea? Răspunsul: creând câte un plot point la sfârşitul Actelor I şi al II-lea. Un plot point este definit ca fiind rice incidet, episod sau eveniment care "agaţă" acţiunea şi o abate într-o altă direcţie - în acest caz, spre Actul al II-lea şi, apoi, spre Actul al III-lea. Direcţia, desigur, este o "linie de dezvoltare". Împingem povestea înainte, de la Actul I, Setup-ul, la Actul al II-lea, şi în cele din urmă la Actul al III-lea, Rezolvarea.

De-a lungul anilor, am auzit multe întrebări despre plot point-uri. Trebuie neapărat ca plot point-ul să fie un eveniment major sau un incident dramatic? Poate consta într-o secvenţă sau un episod? Răspunsul la ambele întrebări este: da. Un plot point poate fi oricum doriţi să fie: este un punct de progresie al povestirii. Poate fi simplu, ca o acţiune: sosirea lui John Dunbar (Kevin Costner) la fortul părăsit din *"Dances With Wolves"* (Michael Blake). Poate fi o singură replică, sau o secvenţă scurtă desfăşurată integral în tăcere, ca Plot Point 1-ul din *"Witness"* (Earl Wallace şi Bill Kelly): băiatul Amish de zece ani care asistă la comiterea unei crime i-l arată pe ucigaş lui John Book (Harrison Ford), în secţia de poliţie. Poate fi un episod de acţiune: Jason Bourne (Matt Damon) scăpând de agentul vamal din Napoli, în *"The Bourne Supremacy"*. Poate fi un episod dramatic, ca în *"Thelma & Louise":* Thelma şi Louise merg cu maşina să-şi petreacă un weekend în munţi, dar un scurt popas la un bar se transformă într-o tentativă de viol şi rezultă într-o omucidere,

făcându-le pe cele două femei s-o ia la fugă.
Îm *"An Unmarried Woman"*, unul dintre filmele mele favorite ca material didactic, scris şi regisat de Paul Mazursky, Actul I descrie căsnicia lui Erica (Jill Clayburgh). O vedem cum face jogging împreună cu soţul ei, Martin (Michael Murphy), cum îşi trimite fiica la şcoală, apoi savurează "una mică" cu soţul. Se duce la serviciul ei cu jumătate de normă, într-o galerie de artă, e agăţată de Charlie, pictorul (Cliff Gorman), după care se întâlneşte cu cele mai bune prietene ale ei, la masa de prânz. În timpul acestei conversaţii, aflăm că majoritatea sunt divorţate, nefericite şi dezamăgite de bărbaţi, aşa că o invidiază pe Erica pentru căsnicia ei fericită de şaptesprezece ani. Mazursky expune personajul în primul act, caracterizându-l din crâmpeie vizuale şi frânturi de informaţie despre cine este ea şi ce vrea de la viaţă. Privită de afară, căsnicia Ericăi pare perfectă. Apoi, cam după douăzeci sau douăzeci şi cinci de minute de la începutul filmului, soţul ei îşi pierde brusc calmul şi izbucneşte în lacrimi.
"Ce este?" întreabă Erica, îngrijorată. "Ce s-a întâmplat?"
Martin se întoarce spre ea şi-i spune că a cunoscut altă femeie, s-a îndrăgostit şi vrea să divorţeze. O secvenţă, o singură replică, şi toată povestea o ia în altă direcţie. Erica nu mai e căsătorită; acum e divorţată, femeie necăsătorită. Acesta este adevăratul început al povestirii.
Avem aici ilustrarea unui plot point - incident, episod sau eveniment care "agaţă" acţiunea şi o abate pe alt drum (în cazul de faţă, Actul al II-lea). Duce povestea înainte. Actul I o prezintă pe protagonistă ca pe o femeie căsătorită. Actul al II-lea o dezvăluie ca femeie necăsătorită şi arată cum face ea faţă acestei situaţii, iar Actul al III-lea îi prezintă dramatic existenţa ca persoană singură, capabilă să-şi trăiască viaţa în propriii ei termeni, fără a se baza pe vreun bărbat sau a depinde de el.
Iată cum arată lucrurile în paradigmă:

POVESTIREA: *"An Unmarried Woman"*

ACTUL I	ACTUL II	Actul III
Viaţa conjugală	*O femeie necăsătorită*	*O persoană singură*
-------x-|	---x-|	--------
Setup	Confruntare	Rezolvare

Plot Point 1 Plot Point 2

Plot Point 1-ul este adevăratul început al povestirii. Un plot point poate fi oricum vreți să fie, cu condiția să împingă acțiunea înainte. Este o funcție de personaj, care ne duce din Actul I în Actul al II-lea, sau din Actul al II-lea în Actul al III-lea. Ar trebui să se rețină că în scenariu pot exista multe plot point-uri, dar în această etapă a procesului de a scrie, pregătirea, ne concentrăm numai asupra Plot Point-urilor 1 şi 2; ele sunt punctele de ancorare care țin în loc elementele povestirii.

Înainte de a putea scrie un singur cuvânt pe hârtie, trebuie să cunoaşteți patru lucruri: sfârşitul, începutul, Plot Point 1 şi Plot Point 2. Numai când vă sunt clare aceste patru elemente, puteți începe să vă "construiți" sau să vă structurați firul epic.

Actul al II-lea mai este şi o unitate de acțiune dramatică sau comică, ținută laolaltă de contextul cunoscut sub denumirea de Confruntare. Actul al II-lea merge de la plot point-ul cu care se încheie Actul I (Plot Point 1) până la sfârşitul Plot Point 2-ului, şi are o lungime de aproximativ cincizeci-şaizeci de pagini. Pe parcursul acestei secțiuni a scenariului, personajul dumneavoastră va face față multor provocări şi obstacole apărute în calea realizării nevoii sale dramatice. Dacă-i cunoaşteți nevoia dramatică - ceea ce doreşte personajul să câştige, să obțină sau să realizeze până la sfârşitul scenariului - atunci puteți crea obstacolele necesare, iar povestea va urmări felul cum personajul învinge obstacol după obstacol pentru a-şi realiza nevoia dramatică. Aşa cum am menționat mai-nainte, orice dramă este conflict - fără conflict, nu există acțiune; fără acțiune, nu există personaje; fără personaje, nu există poveste; şi, desigur, fără poveste, nu există scenariu. Obstacolele pot fi sau interne (teama de o confruntare), sau externe (o situație periculoasă în care e prins personajul, ca Jamie Foxx în *"Collateral").* Cel mai adesea, sunt combinații ale amândurora.

De multe ori, Actul al II-lea este cel mai dificil de scris, fiindcă e cea mai lungă unitate de acțiune dramatică. (Cu ajutorul noilor materiale prezentate în acest manual, Actul al II-lea se scindează în două unități de acțiune mai uşor de gestionat.) În Actul al II-lea, fiecare secvență pe care o scrieți, fiecare episod pe care-l concepeți, se ține la un loc în contextul Confruntării. În *"Thelma & Louise",* cele două femei fug de crima pe care au comis-o fiindcă intră în panică şi nu ştiu ce altceva să facă. Odată ce au luat-o la fugă, întâlnesc obstacole după obstacole; au fugit de la locul faptei, nu au destui bani, le-a mai rămas foarte puțină benzină, şi le e frică. Întâmpină tot felul de obstrucții, fie interne (incertitudinea şi frica de ceea ce au făcut şi de ceea ce-o să li se întâmple), sau externe (poliția vrea să le oprească pentru a le interoga).

Actul al II-lea din *"An Unmarried Woman"* se ocupă de Erica în chip de femeie necăsătorită, după şaptesprezece ani de căsnicie pe care o crezuse "reuşită". Trebuie să înveţe cum să se adapteze şi să-şi reorganizeze viaţa. Se simte trădată, abandonată, furioasă şi înverşunată. Este o schimbare enormă pentru ea, şi găseşte aceasta foarte dificilă. Începe un curs de terapie, învaţă cum să fie o mamă singură, îşi învinge revolta contra bărbaţilor în general (focalizându-şi-o în schimb asupra soţului ei, cum era şi firesc) şi începe să experimenteze pe plan sexual.
Spre sfârşitul Actului al II-lea, îl cunoaşte pe Saul (Alan Bates), un pictor, la galeria de artă unde lucrează, şi face sex cyu el, dar refuză să-l mai vadă, spunând că încă mai experimentează şi nu vrea să intre în nici un fel de relaţie, mai ales una serioasă. Nu e nimic personal", adaugă ea. Câteva zile mai târziu, îl întâlneşte iar, la o petrecere. Vorbesc, se bucură unul de compania celuilalt, şi se hotărăsc să plece împreună de la petrecere. În pofida celor pe care le-a spus la sfârşitul interludiului lor sexual, îl place şi o place şi el, şi încurând se simte destul de comod ca să-şi petreacă mai mult timp împreună. Plot point-ul de la sfârşitul Actului al II-lea e axat pe momentul când se hotărăsc să plece împreună de la petrecere; are loc cam prin minutul optzeci sau nouăzeci al filmului şi constituie incidentul care "abate acţiunea într-o altă direcţie" - în acest caz, spre Actul al III-lea. A treilea act se concentrează asupra noii relaţii dintre Erica şi Saul. Iată cum arată lucrurile în paradigmă:

POVESTIREA: *"An Unmarried Woman"*

ACTUL I	ACTUL II	Actul III
Viaţa conjugală	*O femeie necăsătorită*	*O persoană singură*
Setup	Confruntare	Rezolvare
Plot Point 1 *Soţul îi spune că vrea să divorţeze.* *Duce la:*		Plot Point 2 *Îl întâlneşte pe Saul la petrecere; pleacă cu el.* *Duce la o nouă relaţie.*

Plot point-ul de la sfârşitul Actului al II-lea "abate povestea"

spre Actul al III-lea. Este acel incident, episod sau eveniment care "agață" acțiunea și o duce în Actul al III-lea, Rezolvarea.
În *"The Shawshank Redemption",* Andy Dufresne a aflat cine i-a omorât cu adevărat soția și pe amantul ei, crimă pentru care el a fost condamnat și a stat închis. Vrea ca guvernatorul să-l ajute să deschidă un proces nou; a ispășit nouăsprezece ani pentru o crimă pe care n-a comis-o. Guvernatorul află motivele lui de a-l ține pe Andy în pușcărie, și ca să se asigure, pune ca tânărul care i-a dat lui Andy noile informații să fie omorât. De-acum, Andy știe că n-o să mai iasă; își va petrece tot restul vieții în Shawshank, dacă nu face nimic ca să scape. E vinovat, da - nu de crimă, ci pentru că a fost un soț rău, dar nimic mai mult. ŞȘi-a ispășit pedeapsa. Dacă e să definim tema filmului ***"The Shawshank Redemption",*** aceasta ar putea fi *speranța.*
Prin urmare, Andy își alege momentul și evadează - un lucru pe care, după cum aflăm, îl plănuise ani de zile. Episodul evadării este un foarte inteligent filmat și reprezintă plot point-ul de la sfârșitul Actului al II-lea. După ce Andy fuge, noi trebuie să rezolvăm povestea. Red e eliberat condiționat, găsește piatra pe care i-a lăsat-o Andy, încalcă condițiile și merge cu autobuzul în Mexic. "Sper să ajung dincolo de graniță. Sper să-mi văd prietenul și să-i strâng mâna. Sper ca Pacificul săfie la fel de albastru cum era în visele mele. *Sper."*
Funcția Plot Point 2-ului este aceea de a servi progresia povestirii. Asemenea Plot Point 1-ului, Plot Point 2-ul poate consta fie într-o decizie, fie într-o replică, într-o secvență sau un episod de acțiune - orice dorește autorul să fie. În *"Thelma & Louise",* personajele au întâmpinat multe obstacole până în acest punct: planul de weekend le-a fost zădărnicit, poliția e pe urmele lor, se îndreaptă spre Mexic în timp ce au fost date în urmărire generală, și prin toate statele s-a emis un buletin pentru arestarea lor. Pe tot parcursul Actului al II-lea, am fost bombardați de o partitură muzicală, splendid orchestrată de Hans Zimmer, care reflectă și amplifică starea emotivă a celor două personaje. Acum, în timp ce gonesc prin peisajele deșertice din New Mexico și Arizona, Louise își dă seama că aceasta s-ar putea să fie ultima lor noapte în viață, pe Pământ. ŞȘtie că fapta ei de a-l fi ucis pe Harlan la sfârșitul Actului I le va costa pe amândouă, probabil, viața.
Copleșită de conștiința acestui fapt, Louise conduce mașina printre priveliștile vaste și magnifice ale Monument Valley din Utah. E o noapte splendidă: lună plină, cu platourile înalte profilate în lumini și umbre. Louise trage pe dreapta ca să admire superba vedere, fiind prea probabil ca acum să treacă pentru ultima oară prin acele locuri. Muzica încetează, iar pe banda sonoră nu mai rămâne decât tăcerea peisajului, foșnetul unei adieri de vânt acompania de slabele sunete nocturne ale văii.

Liniştea e enorm de grăitoare şi are un efect extrem de puternic. Louise coboară din maşină, face câțiva paşi pe marginea drumului şi priveşte impesionată şi uimită la magnifica panoramă din fața ei. ŞŞi, după cum va spune ea într-o secvență ulterioară, acum înțelege că uciderea lui Harlan s-ar putea să fie cauza propriu-zisă a mortii lor.

Thelma soseşte în spatele ei. "Ce se întâmplă?" întreabă ea, spărgând tăcerea. "Nimic," răspunde Louise.

Acest moment în sine, scurt, tăcut, lipsit de dialoguri sau muzică, constituie o pemoniție a viitorului lor sigur şi imediat. Este Plot Point 2-ul. De-acum încolo, până la sfârşitul scenariului, Thelma şi Louise vor goni contra cronometrului şi a împrejurărilor. Nu ajung în Mexic; sunt nevoite să se oprească la marginea Grand Canyon-ului. Aici îşi dau seama de destinul lor. Cu Grand Canyon în față şi echipa S.W.A.T. de elită din Arizona în spate, cele două femei ştiu că nu vor nici să-şi petreacă restul vieții în închisoare, nici să fie împuşcate. Dac-ar fi să aleagă, preferă să-şi ia singure viața. Se prind de mână, Louise apasă pe pedala acceleratorului, şi sar împeună cu hăul din Grand Canyon.

Pe paradigmă, arată astfel:

POVESTIREA: *"Thelma & Louise"*

ACTUL I	ACTUL II	Actul III
Thelma şi Louise *Viața lor*	*Pe fugă*	*Final de partidă*
-------x-	----------x-	--------
Setup	Confruntare	Rezolvare

Plot Point 1	Plot Point 2
Uciderea lui Harlan	*Ultima lor noapte împreună*

Toate filmele au plot point-uri? Filmele care "funcționează" au o structură puternică, organică, în care plot point-urile sunt definite clar şi împletite în contextul organic al povestirii.

Ceea ce ne aduce la Actul al III-lea. Actul al III-lea este o unitate de acțiune dramatică cu lungimea de aproximativ treizeci de pagini, care se întinde de la plot point-ul din încheierea Actului al II-lea până la sfârşitul scenariului. În Actul al III-lea este vorba de contextul dramatic al *Rezolvării.* Care este soluționarea povestirii? Personajul va muri sau va rămâne în viață, va pierde sau va câştiga, va pleca sau nu într-o călătorie, va fi avansat în funcție sau nu, se va căsători sau va divorța, va

trece încercarea grea sau nu, va scăpa nevătămat sau nu? Trebuie să ştiţi care e rezolvarea povestirii. Nu se referă neapărat la o secvenţă sau la un episod anume de la sfârşitul scenariului, ci doar la ce anume se întâmplă pentru a rezolva conflictul dramatic. Dacă dumneavoastră nu vă cunoaşteţi finalul propriei povestiri, atunci cine să-l cunoască?

Am avut recent ocazia să lucrez cu unii dintre oamenii de ştiinţă de la J.P.L. şi N.A.S.A., şi am observat că procesul de concepere a unei misiuni urmează aceleaşi principii ca structurarea unui scenariu de film. Într-o misiune ştiinţifică, primul lucru pe care-l fac planificatorii este aela de a declara care e scopul; îşi enunţă intenţia, definind clar ceea ce vor să realizeze. De exemplu, or să trimită un echipaj uman pe Marte, care să preleveze date despre densitatea solului şi să se întoarcă, sau să exploreze componentele atmosferice ale lui Io, una dintre lunile lui Jupiter. Fiecare proiect începe cu identificarea unei destinaţii şi a unui scop. În acelaşi mod, e nevoie să ştiţi cum vi se termină povestirea - să cunoaşteţi Rezolvarea. Într-acolo vă îndreptaţi; aceea este destinaţia dumneavoastră.

Când ajungeţi la Plot Point 2, de obicei au rămas cam două sau trei lucruri nerezolvate în povestire. Care sunt acelea? Le puteţi defini şi articula? Ce-o să se întâmple cu personajul principal? În *"Thelma & Louise"*, e nevoie să se rezolve două lucruri: unu, reuşesc să fugă cu bine în Mexic, sau nu? şi doi: vor muri sau vor rămâne în viaţă? Actul al III-lea ne arată, secvenţă cu secvenţă, cum au tot mai puţin şi mai puţin timp şi cum iau hotărârea de a muri împreună. În *"The Shawshank Redemption"*, când Andy evadează, în Plot Point 2, trebuie să ştim ce se întâmplă cu el - va scăpa cu bine? Când Red primeşte cartea poştală din Mexic, ştim că Andy areuşit. Dar cu Red ce se va întâmpla? Aceste două puncte ale povestirii se rezolvă în Actul al III-lea. În *"An Unmarried Woman"*, Erica învaţă să fie o persoană singură şi să-şi creeze propria ei identitate.

Structura, după cum puteţi vedea, stabileşte în mod dramatic relaţiile dintre părţi şi întreg. Fiecare parte e o unitate de acţiune dramatică separată şi completă. Actul I e un întreg, ca şi o parte. Este un întreg fiindcă are un început, un mijloc şi un sfârşit. Începe cu începutul şi se încheie cu plot point-ul din finalul Actului I. Actul al II-lea este şi el un întreg precum şi o pare, şi începe de la sfârşitul Plot Point 1-ului, pentru a continua până la sfârşitul Plot Point 2-ului. Actul al III-lea e de asemenea o parte şi un întreg, înxcepând de la finalul Plot Point 2-ului şi contiuând până la sfârşitul scenariului. Conextul format din *Setup, Confruntare, Rezolvare* este acela care vă ţine povestirea unită. Este fundaţia structurală a scenariului, "un aranjament liniar de incidente, episoade şi evenimente corelate între ele, ducând la o rezolvare dramatică".

EXERCIȚIUL

Înainte de a vă putea exprima dramatic povestirea, trebuie să știți patru lucruri: 1) sfârșitul; 2) începutul; 3) Plot Point 1; 4) Plot Point 2. Acestea patru elemente constituie fundația structurală a scenariului. Toată povestea este ancorată în jurul lor.

Iată cum merge treaba. Să zicem că luați o idee şi modelați din ea un subiect - de exemplu: *O FEMEIE TÂNĂRĂ, pictoriță, nefericită în căsnicie, se înscrie la un curs de arte plastice şi are o relație intimă cu profesorul. Împotriva propriei voințe, se îndrăgostește de el, apoi află că a rămas gravidă. Neputând alege între soț şi amant, se hotărăşte să renunțe la amândoi şi să-şi crească de una singură copilul.*

Primul lucru pe care-l aveți de făcut cu subiectul - acțiunea şi personajul - este să-l structurați. Cum se termină povestirea? Se termină cu femeia care se duce să nască singură, părăsindu-şi atât soțul cât şi amantul, cam la fel ca Nora, din "Casa păpuşilor" de Ibsen. Acesta este sfârşitul.

Dar începutul? Vrem ca publicul să ştie că tânăra e prinsă într-o căsnicie nefericită, aşa că trebuie să-i arătăm acest lucru. Ce fel de secvență sau episod ar dezvălui nefericirea unei căsnicii? Este soțul femeii incapabil să comunice cu ea? E prea sigur pe relația lor? Este distant şi slab? Flirtează cu alte femei? Are venturi? Ce fel de secvență ar comunica aceste lucruri spectatorilor? Una cu cei doi în pat? La o petrecere? În timp ce se pregătesc pentru o seară în oraş? Marele regisor italian Michelangelo Antonioni şi-a început capodopera *"L'Eclisse"* într-un living, la crăpatul zorilor. În cameră domneşte dezordinea, draperiile sunt trase, scrumierele dau pe dinafară, masa e plină cu pahare nespălate, iar în planul întâi e un ventilator care murmură neîncetat. Acesta este singurul sunet din încăpere. Vittoria (Monica Vitti) şi amantul ei Riccardo (Francisco Rabal) se privesc în tăcere. Nu le-a mai rămas nimic să-şi spună; s-a spus tot ceea ce se putea spune. Ne dăm seama imediat că relația lor s-a terminat.

Găsiți un mod de a începe filmul cu o secvență care să vă ilustreze sau să vă dezvăluie premisa dramatică. Gândiți-vă. Încercați mai multe formule diferite şi vedeți care merge cel mai bine. Se întâmplă ziua sau noaptea? La serviciu sau acasă? ŞŞi aşa mai departe...

Ce se întâmplă în Plot Point 1? Dacă Actul I prezintă căsnicia, plot point-ul de la sfârşitul lui poate fi momentul când femeia se înscrie la cursul de arte plastice, ceea ce va duce la relația ei cu pofesorul de pictură; plot point-ul e acela care "schimbă

macazul" povestirii, orientând-o într-o altă direcție. Este adevăratul început al scenariului.
ŞŞi Plot Point 2-ul? Dacă Plot Point 1 e începutul relației celor doi, Plot Point 2 poate fi momentul când ea află că e însărcinată. Această descoperire precipită acțiunea care duce la rezolvare, la "soluția" povestirii: femeia își rezolvă dilema părăsindu-și atât soțul, cât și amantul.
Odată ce cunoașteți aceste patru elemente - sfârșitul, începutul, Plot Point 1 și Plot Point 2 - trasați paradigma:

POVESTIREA: *O femeie tânără, pictoriță, nefericită în căsnicie, se înscrie la un curs de arte plastice și are o relație intimă cu profesorul. Împotriva propriei voințe, se îndrăgostește de el, apoi află că a rămas gravidă. Neputând alege între soț și amant, se hotărăște să renunțe la amândoi și să-și crească de una singură copilul.*

ACTUL I	ACTUL II	Actul III
(pag. 1-30)	(pag. 30-90)	(pag. 90-120)
Căsnicie nefericită	*Relație cu profesorul de pictură*	*Dilema ei*

-------x-|----------x-|--------
Setup Confruntare Rezolvare

Plot Point 1	Plot Point 2
Înscrierea la cursul de arte	*Află că e gravidă*

Așa s-ar putea să "arate" ideea dumneavoastră, când va fi structurată. Rețineți, paradigma este un instrument conceptual, care vă dă posibilitatea de a vă "vedea" clar povestirea. Ea vă oferă o viziune de ansamblu.
Nu e nevoie să fiți prea concret, să vă pierdeți în amănunte; e de ajuns să expuneți totul la modul general. Detaliile le puteți introduce mai târziu.
Exercițiul e destinat să vă pregătească să vă structurați propria idee, astfel încât să puteți trece la următorul stadiu din procesul scrierii scenariului.
Este primul pas în a vă pregăti scenariul.

Capitolul 4.

Patru pagini

"E bine să ai o destinație spre care să călătorești; dar cea care contează în cele din urmă este călătoria.
- Ursula K. LeGuin, scriitoare

Nu demult, urmam un curs de yoga cu un binecunoscut actor de televiziune. Am început să stăm de vorbă şi, după un timp, subiectul s-a îndreptat ca întotdeauna spre filme, apoi spre scenaristică. Mi-a spus că avea o idee excelentă pentru un scenariu.
- Despre ce este vorba? am întrebat.
- Păi, a început el, e vorba de un tip din deşertul Sahara. Filmul începe la răsăritul soarelui, cu un cadru lung în care se vede praful înălțându-se deasupra deşertului. Vedem un jeep care goneşte peste nisip. Dintr-o dată, motorul începe să dea rateuri, tuşeşte şi în cele din urmă se opreşte. Omul coboară din maşină, de uită în jur şi deschide capota. Apoi, auzim nişte sunete stranii care provin din spatele unei dune îndepărtate. ŞŞi deodată, câteva cămile coboară în goană panta dunei. Călăreții îl văd şi se opresc. Se uită unii la alții, în tăcerea care s-a lăsat.
Mă privi entuziasmat.
- Nu ți se pare o idee extraordinară?
- Ca început, e foarte bun, am replicat. Ce se întâmplă mai departe?
- Încă nu m-am gândit. Da' văd eu mai încolo, când găsesc un plot.
Sigur. De câte ori n-ați auzit şi dumneavoastră acelaşi lucru? care plot, de unde plot...?
Am dat din cap cu înțelegere. Da, fireşte.
Nici nu vă pot spune de câte ori am auzit acelaşi scenariu de la scenariştii aspiranți. Evident, nu vă pot spune nici un cuvânt mai mult despre povestire, fiindcă habar n-au. Încă nu şi-au definit-o.
Despre ce este vorba? Pe scurt, în termenii descrierii firului epic, despre *ce* şi despre *cine* e vorba în film? Puteți defini subiectul, articulându-l în câteva propoziții? Acesta este un lucru asupra căruia insist la nesfârşit, în workshop-uri şi seminarii.
"Dacă tu însuți nu-ți cunoşti povestea, cine s-o cunoască?"
În scrierea unui scenariu, mai mult contează călătoria decât destinația. Este un proces continuu, evolutiv, care se schimbă de la o zi la alta. Pregătiți materialul în stadii sau în etape. Mai întâi, aveți nevoie de un concept, care se descompune în: subiect,

acțiune, personaj. Apoi, când aveți subiectul, puteți să-l structurați pe *paradigmă* cu cele patru puncte de ancorare care vă țin povestirea laolaltă: sfârşitul, începutul, Plot Point-urile 1 şi 2. Nu puteți scrie nimic cât de cât cu certitudine, până nu cunoaşteți aceste patru lucruri. Ele sunt fundamentele firului epic, iantul care tine povestea unită.

Numai când cunoaşteți aceste patru elemente puteți începe să spuneți povestea în modalitate narativă. De fapt, cuvântul "narațiune" semnifică un aranjament sau o succesiune de evenimente ori întâmplări, reale ori imaginare, şi implică o anumită direcție. Povestirea merge de la început şi până la sfârşit. Iar direcția, rețineți, este o linie de dezvoltare.

Redactarea povestirii pe hârtie este esențială, fiindcă reprezintă o etapă necesară în concretizarea şi dezvoltarea ideii. Cât de corectă va fi, în termenii scenariului finit, de-acum în cinci sau şase luni, ori cât de bună sau de rea va fi, este deocamdată totalmente irelevant.

De aceea cred că e necesar să scrieți un treatment scurt, de patru pagini. Pot fi incluse şi unele replici, deacă vă ajută să puneți mai bine în evidență viețile personajelor. Eu îi pun pe studenții mei să scrie treatmenturi de patru pagini fiindcă-i ajută să articuleze şi să definească evenimentele structurale care țin povestea coagulată.

De ce este necesar? Fiindcă vă dă posibilitatea să luați acele idei neformate, fragmentare, care vi se tot învârtesc în cap, şi să le aşterneți pe hârtie. Astfel, detaliile povestirii se definesc mai acut, şi se clarifică relațiile la care vă gândeați.

Numsc acest exercițiu "şutul în fund", fiindcă luați o idee amorfă, sau o noțiune vagă, şi încercați să-i dați formă. Este un pas important în procesul de scriere a scenariului.

Ar trebui să se mai menționeze şi că, la la Hollywood, un treatment, orice fel de treatment, nu e decât un instrument al scenaristului; este doar o parte din parcursul continuu al scrierii unui scenariu. Speranța de a vinde un scenariu cu ajutorul treatmentului scris nu e decât un vis iluzoriu. Un treatment nu este un scenariu. Nu vă aşteptați ca treatmentul pe care-l scrieți să se vândă, sau măcar să atragă atenția cuiva, mai ales dacă sunteți un scenarist nou sau aspirant. În televiziune, însă, lucrurile stau cu totul altfel; acolo, treatmenturile, sau *beat-sheet*-urile, sau *outline*-urile, pot fi dezvoltate în conjuncție cu rețeaua şi cu directrul de producție. Dar aici vorbim despre scenarii de film, iar la Hollywood numai scenariile finite pot fi trimise la studiouri şi la companiile de producție.

De asemenea, altfel stau lucrurile şi în Europa, ca şi î unele țări din America Latină. În Europa, de exemplu, un treatment este adesea vândut sau reținut de către membrii Comisiei de Film sau ai Ministerului Culturii<$F - În România, evident, e vorba de C.N.C.

(n.tr.)>, după care autorului i se dă o sumă nominală de bani pentru a dezvolta treatmentul într-un scenariu. Ceea ce se întâmplă cu scenariul după ce e scris, desigur, nu poate garanta nimeni dinainte. Uneori, treatmentul e reținut, se scrie un scenariu, după care acesta nu mai face altceva decât să zacă undeva pe un raft, adunând praful, din cine știe ce motiv - nu se găsește un regisor potrivit, sau regisorului nu-i place materialul, ori bugetul ar fi prea mare, sau a avut loc o schimbare în politica ori componența comisiei de film, sau mai știu eu ce... Aud povestea asta iar și iar și iar, de la scenariștii europeni și latino-americani. Cazurile sunt nenumărate.

Nu e obligatoriu să scrieți un treatment de patru pagini, dar dacă vă găsiți timp pentru a vă pregăti corect materialul, merită. Procesul propriu-zis al scrisului nu va avea decât de câștigat.

Am învățat asta pe pielea mea. Când făceam documentare pentru David L. Wolper, eram scenarist de echipă și am scris, produs, cercetat, regisat sau ajutat în diverse alte moduri peste o sută douăzeci și cinci de documentare pentru rețeaua de televiziune. După patru ani și jumătate, am simțit că sosise vremea unei schimbări. Am plecat de la Wolper Productions, pornind pe urmele unei slujbe în producția de filme artistice, în căutarea activă a unui post de director de producție. În acea perioadă, însă, nu se găsea nimic. Situația era destul de dificilă. Apoi, peste câteva luni, mi s-a cerut să rescriu un documentar intitulat *"Spree"*, în regia lui Walon Green, cu care lucrasem la Wolper Productions. Ajuns între timp producător executiv al serialului de televiziune *"Law & Order"*, Walon scrisese scenariul filmului *"The Wild Bunch"*, în colaborare cu Sam Peckinpah, scenaristul-regisor care mie mi-era mentor și mă ajutase atât de decisiv să înțeleg cu adevărat tainele scenaristicii.

După ce am scris *"Spree"*, mi-am dat seama că puteam să-mi câștig existența ca scenarist, în timp ce așteptam să-mi găsesc un post în producție. Așa că am devenit scenarist, trăind o viață de liber-profesionist - un contract ici, o comandă colo, atâta cât să nu mor de foame. ŞŞi am dus-o așa în următorii șapte ani, timp în care am scris nouă scenarii originale. Două au fost produse. Următoarele patru scenarii pe care le-am scris au fost reținute, adică un producător mi-a plătit o anumită sumă de bani, ca să aibă dretul excusiv de a produce filmul, pentru un anume interval de timp - de obicei, doi ani. La capătul acestei perioade, drepturile îmi reveneau din nou mie. Celelalte trei pe care le-am scris n-au ajuns nicăieri. Toți îmi spuneau cât de mult le plăceau, dar niciodată nu s-a întâmplat nimic cu ele și mai stau și acum la mine pe raft. "Hollywoodul," a sus romanciera Dorothy Parker, "este singurul loc din lume unde poți muri de încurajare."

Modul meu de lucru era simplu. Îmi venea câte o idee și făceam

ercetările necesare - împrumutam cărți de la bibliotecă şi discutam cu oamenii despre concept până mă simțeam confortabil cu materialul. Atunci, începeam să lucrez la personaje, să le scriu biografiile, să vorbesc şi cu alte persoane, să mă uit la fotografii, să citesc orice relatări la prima mână din jurnalele de epocă. În continuare, mă așezam la masă şi începeam să scriu. Numeam acest moment „să mă dau cu capul de mașina de scris".
Întotdeauna îmi ieşea câte un scenariu, dar costurile, atât pe plan fizic cât şi emoțional, erau foarte mari. Procesul decurgea încet şi dureros, iar după ani şi ani de muncă în acest fel, am început să mă uit la scenaristică mai mult ca la o treabă pe care *trebuia* s-o fac, decât ca la una pe care mi-o *doream.* Între cele două variante există o mare diferență - una e o experiență negativă, cealaltă este pozitivă. Deşi e important să se aibă în vedere ambele laturi, scrisul e o muncă prea grea, o sarcină prea solicitantă, ca s-o mai încărcăm şi cu experiențe negative sau chinuitoare.
Unul dintre scenariile pe care le-am scris în aceast perioadă mi-a prilejuit o experiență dureroasă dar, în ultimă instanță, benefică. Era un western despre un om pe nume Balinger, care călărea împreună cu Butch Cassidy şi Sundance Kid, un "om neschimbat în vremuri schimbătoare", cum obişnuia să spună Peckinpah. Dar, când Butch şi Sundance pleacă spre America de Sud, îm 1902, personajul meu, Balinger, refuză să creadă că timpurile se schimbă. Rămâne pe loc, comite vreo două jafuri, e prins, condamnat la închisoare, evadează şi continuă să facă singurul lucru la care se pricepe: să prade bănci.
Balinger era un personaj în contradicție cu epoca lui. Pe de o parte, se născuse cu zece ani prea târziu; pe de alta, se născuse cu zece ani prea devreme. Aceasta era ideea de bază. Era un personaj care nu-şi găsea locul.
În back story, Balinger jefuieşte o bancă, e prins şi condamnat la închisoare. Voiam să deschid scenariul cu o secvență palpitantă a evadării lui Balinger din puşcărie, dopă ce ispăşise patru ani dintr-o sentință de zece. După ce scapă, se combină iar cu vechiul lui partener, mai recrutează în bandă alți câțiva membri tineri, şi-şi reia vechiul mod de viață. Dar, desigur, vremurile s-au schimbat. Băncile au început să folosească cecuri, acțiunile şi obligațiunile sunt securități negociabile, iar o dată cu apariția telefonului a devenit posibil să se vorbească din Denver la San Francisco. Balinger nu poate înțelege toate astea. După ce pune la cale un holdup, aştetările lui sunt înşelate, fiindcă nimic nu reuşeşte conform planului. Cu o ocazie, se alege cu o grămadă de cecuri, plus o hârtie de o mie de dolari pe care nu o poate folosi. O altă lovitură îi aduce doar câteva sute de dolari în monede şi nişte certificate de acțiuni.
În acest punct, Balinger nu ştie ce să facă, nici unde să se ducă,

iar detectivii de la Pinkerton, porniți pe urmele lui, sunt gata-gata să-l ajungă. Balinger își dă seama că zilele-i sunt numărate şi vrea să li se alăture iar lui Butch şi Sundance, în Bolivia. Îi va fi de ajuns în acest scop o ultimă lovitură - una mare, se gândeşte el. Aşa că grupul lor pestriț se duce până într-un oraş din statul Washington, pe malurile Puget Sound-ului. Dau lovitura, dar în schimbul de focuri care urmează banii rămân pe loc, iar Balinger alege să-şi pună capăt zilelor, ciocnindu-se intenționat cu cuterul Pazei de Coastă care-l urmăreşte. Ultimele lui cuvinte sunt ceva de genul: "Poate că Butch şi Sundance au avut cea mai bună idee..."

Cam atâta ştiam când am coborât "în arenă" şi m-am apucat de scris. De data asta, însă, "datul cu capul în maşina de scris" n-a mers. Sau, mai bine zis, a mers cale de vreo treizeci de pagini, după care am intrat într-o stare de dezorientare. Nu ştiam ce urma să se mai întâmple, încotro s-o iau şi ce să fac, şi după ce m-am luptat cu linia povestirii vreme ce câteva săptămâni, m-am pomenit în nesuferitul blocaj al scriitorului.

A fost îngrozitor. Ca să rezolv cumbva problema, am început să iau tot felul de medicamente, dar în loc să-mi regăsesc povestea, nu făceam decât să mă îndepărtez tot mai mult de ea. Eram furios, dezamăgit şi frustrat, după care am căzut într-o profundă depresie. Aceasta m-a ținut câteva săptămâni, până m-am speriat şi am încetat să mai iau droguri. ŞŞi am intrat în sevraj.

Peste câteva zile, un prieten al meu, care pe-atunci era redactor de subiecte la o mare companie de producție, mi-a dat un telefon şi am ieşit împreună la cină. În timpul mesei, i-am împărtăşit problema mea, iar el mi-a pus o întrebare cât se poate de simplă: "Despre ce era vorba în poveste?"

M-am uitat la el buimăcit. În toate chinurile, disperarea şi depresia cauzate de blocajul scriitoricesc, uitasem complet de povestea mea. Era prima oară când mi se cerea s-o descriu, s-o spun cu glas tare.

O vreme, m-am cam bâlbâit, încercând să-mi aduc aminte despre ce era vorba, şi în cele din urmă am reuşit să dau pe gură ideea de bază. Prietenul meu a ascultat, mi-a pus câteva întrebări pertinente, a făcut unele sugestii şi mi-a sus că voia să vadă ceva scris.

Am acceptat şi, în aceeaşi seară când m-am întors acasă, m-am aşezat la birou şi am scris un scurt treatment. Nu mi-a venit săcred - de cum mi-am descoperit povestea, blocajul de scriitor a dispărut. ŞŞi atunci, dintr-o dată, am înțeles: "Cel mai greu lucru la scris este să ştii ce să scrii."

Din această experiență am învățat cât e de important să-ți cunoşti povestea. În toate workshop-urile şi seminariile mele de scenaristică, prin Statele Unite, Canada, Europa, Mexic şi America de Sud, insist mereu asupra faptului că, înainte de a scrie ceva,

trebuie să-ți cunoşti povestea. ŞŞi totul începe atunci când eşti capabil să iei cele patru elemente, sfârşitul, începutul, Plot Point 1 şi Plot Point 2, şi să le structurezi într-o linie dramatică.

De ce un treatment de patru pagini şi nu unul de zece sau de douăzeci?

Prinde, în această etapă, de fapt nu ştim prea multe despre povestire. Avem doar o idee de ordin general a acțiunii şi a personajului, şi o bază vagă pentru plot, precum şi cele patru puncte de ancorare: sfârşitul, începutul, şi plot point-urile 1 şi 2. Asta-i tot ce ştii despre povestire în acest moment. Habar n-ai ce scop ar avea o anumită secvență, nici ce rol va juca pe linia epică. Probabil că nu ştii nici măcar dacă duce povestirea înainte, sau dezvăluie informații despre personaj. Cei mai mulți dintre noi, în acest stadiu, nu au răspunsuri la asemenea întrebări. Trebuie să încadrăm firul narativ, să-l ancorăm în temelia epică.

Treatmentul ne ajută să pornim la scrierea propriu-zisă a scenariului. Prin urmare, când scrieți acest treatment scurt, de patru pagini, nu vă ambalați, pierzându-vă prea mult în detalii fără rost. Excesul de amănunte nu e în interesul dumneavoastră.

Veți putea oricând să fiți mai concret ulterior, adăugând caracterizări individuale, ce fel de maşină are personajul, cum arată apartamentul său, tablourile de pe pereți şi motivul pentru care călătoreşte cu trenul şi nu cu avionul. Nu e nevoie să ştiți toate astea acum. Mai târziu, da.

De aceea un treatment de patru pagini are lungimea cea mai potrivită în această etapă pentru a vă organiza linia epică. Încă nu e povestirea, ci doar o schiță a ei, un punct de pornire al procesului scenaristic. Prin urmare, puneți-vă bine toate aşteptările, speranțele şi visele, undeva într-un sertar unde să nu le vedeți, şi nu faceți altceva decât să stați la birou şi să vă scrieți treatmentul.

Iată ce însărcinare aveți: veți scrie un treatment de patru pagini, un synopsis narativ, al liniei dumneavoastră epice. În capitolele precedente, am vorbit despre izolarea ideii de pornire, pentru a o include într-un subiect. În esență, aceasta descrie despre *ce* şi *cine* e vorba în povestire. Apoi, luăm subiectul şi-l împărțim pe paradigmă, ca să descoperim sfârşitul, începutul, Plot Point 1 şi Plot Point 2. *Paradigma* devine principala noastră ancoră structurală.

Acum, luați subiectul liniei epice - acțiunea şi personajul - şi etalați-l pe paradigmă, sub forma unei structuri dramatice. Alegeți-vă mai întâi sfârşitul, apoi determinați-vă începutul, după care stabiliți plot point-urile 1 şi 2. Procedați la fel cum ați făcut în exercițiul structural de la sfârşitul capitolului precedent

După cum spune Aristotel, începem cu începutul. Care e secvența sau episodul introductiv? Aici, va trebui să intrăm pe scurt în detalii. Unde se petrece? La un aeroport, unde personajul tocmai soseşte, ca Vincent care aterizează la Los Angeles, în *"Collateral"?* Sau are loc pe un drum pustiu, într-o maşină, departe de oricare localitate? Începe scenariul cu un vis, sau cu un flashback, ca în *"The Bourne Supremacy"*? Sau îl demarați pe o stradă agolmerată, ori într-un lift gol, sau într-un dormitor unde se consumă un act sexual torid, ca în *"Basic Instinct"* (Joe Eszterhas)? În acest moment, nu e nevoie să fiți prea concret sau precis; nu trebuie să ştiți deja totul. Mulțumiți-vă să schițați din câteva trăsături conturul povestirii. Detaliile vor veni mai târziu.

Dacă secvența sau episodul introductiv are loc la birou, ce face personajul? Soseşte la muncă, lunea dimineața? Pleacă vinerea după-amiaza? Schițați aceste date, ştiind că veți putea schimba totul, dacă e nevoie, mai târziu. Rețineți să scopul acestui exercițiu este acela de a defini şi rezuma linia povestirii într-un treatment de patru pagini. Textul trebuie să fie scris la două rânduri, sau un rând şi jumătate.

Nu opt pagini, nu cinci pagini - *patru* pagini.

Odată ce v-ați hotărât care să fie secvența sau episodul de pornire, vom împărți treatmentul în categorii distincte. Prima categorie se numeşte *recrearea dramatică* a secvenței sau a episodului. Ea descrie vizual acțiunea. De exemplu: "Noapte. O maşină îşi croieşte încet drum pe străzi. Dă un colț, trage pe dreapta. Opreşte. Farurile se sting. Maşina stă în fața unei case mari. Aşteaptă. Tăcere. În depărtare, un câine LATRĂ. JOE stă la volan,tăcut, cu un radio-receptor pe fotoliul de alături. Îşi pune un set de căşti şi răsuceşte încet butonul, pentru a prinde convorbirile poliției. Apoi ascultă. ŞŞi aşteaptă."

Numesc asta *recreare dramatică* fiindcă este o descriere concret-vizuală a acțiunii. Rețineți, aici stabilim secvența sau episodul de deschidere. Descrieți acțiunea deschiderii cam pe o jumătate de pagină. La nevoie, puteți folosi şi câteva replici.

Nu uitați, acesta încă nu este scenariul; e doar un treatment, un synopsis narativ al povestirii.

A doua categorie se numeşte *synopsisul narativ,* şi e locul unde vă rezumați acțiunea în termeni generali, cuprinzători. Dacă în povestire este vorba de o mamă recent divorțată şi fiul ei adolescent care doreşte să locuiască în alt stat, cu tatăl lui, trebuie să *rezumați* ceea ce se întâmplă în restul Actului I. Dacă secvența sau episodul de deschidere începe cu un vis al mamei trezindu-se într-o casă pustie, restul Actului I se ocupă de prezentarea şi stabilirea relației lor. De exemplu: "Mama încearcă să comunice cu fiul ei, dar acesta continuă să creeze dificultăți, învățând prost la şcoală, comportându-se sfidător şi nerespectuos

cu profesorii. O critică întruna, se plânge de incapacitatea ei fizică de a face treburi «bărbăteşti», ca pasele la fotbal şi ridicarea ganterelor. Pare clar că mama simte că-l pierde. Jură să-i acorde mai mult timp şi-l pune înaintea muncii şi a propriilor ei interese, dar toate aceste eforturi nu reuşesc în nici un fel să-i câştige respectul sau recunostinta fiului. Mama nu ştie ce să mai facă, sau de ce anume ar fi nevoie, ca să-i recucerească afecţiunea.

Synopsisul narativ este o descriere generală, un sumar al acţiunii care are loc în restul Actului I. Dacă puneţi acest tip de scris în contrast cu introducerea, recrearea dramatică, veţi vedea că introducerea e concretă, câtă vreme synopsisul narativ e formulat în termeni generali. Acesta este tonul pe care dorim să-l atingem în treatmentul nostru de patru pagini. Veţi căuta să arate ca şi cum ar fi o povestire completă, dar adevărul este că există numai patru puncte ale povestirii care sunt concretizate deja. Iar asta ne duce direct la pasul următor, o *recreare dramatică* a Plot Point 1-ului.

Care este incidentul, episodul sau evenimentul ce se constituie în Plot Point 1, la sfârşitul Actului I? E oare un episod de acţiune sau o secvenţă de dialog? Unde are loc? Care e scopul secvenţei ori al episodului respectiv? Reţineţi, un plot point este întotdeauna o funcţie a personajului. Ce rol are - dezvăluie mai multe despre personaj, sau duce povestirea înainte?

Apoi, cam pe o jumătate de pagină, într-o *recreare dramatică*, scrieţi Plot Point-ul de la sfârşitul Actului I. Dacă scrieţi un film de acţiune, iar personajul dumneavoastră porveşte în misiunea de a răzbuna o nedreptate, vrând să se deplaseze în altă localitate pentru a descoperi cine-l urmăreşte şi de ce, descrierea poate arăta foarte simplu: "Stă călare pe motocicletă, cu faţa spre est. E echipat pentru drum. Ambalează motorul. În fine, aşteptarea a luat sfârşit. A sosit momentul. Războinicul reintră în luptă." Reţineţi, un plot point poate fi la fel de simplu ca o trecere dintr-un loc în altul, sau mai complicat decât o evadare din puşcărie. E aşa cum vreţi dumneavoastră să fie.

Încă un lucru de care trebuie să ţineţi seamă: dacă nevoia dramatică a personajului se modifică în Plot Point 1, trebuie să vă fie clar care e noua lui nevoie dramatică. În *"Thelma & Louise"*, cele două femei pornesc spre un loc unde să-şi petreacă weekendul, dar după ce-l omoară pe prezumptivul violator, nevoia lor dramatică se schimbă. Acum, sunt două femei urmărire pentru interogatoriu, care fug de poliţie.

Cu doar trei elemente dramatice - deschiderea, Actul I şi Plot Point 1 - aţi umplut o pagină şi jumătate din cele patru pagini ale treatmentului. Nu-i rău, pentru doar două secvenţe sau episoade.

Am încheiat Actul I, aşa că acum sunteţi gata să mergeţi mai

departe, intrând în Actul al II-lea. Actul al II-lea este o unitate de acţiune dramatică lungă de aproximativ şaizeci de pagini. Începe la sfârşitul Plot Point 1-ului şi durează până la sfârşitul Plot Point 2-ului. Este coagulat cu ajutorul contextului dramatic numit *Confruntare.* Dacă şptiţi care e nevoia dramatică a personajului - ce doreşte să câştige, să obţină sau să realizeze pe parcursul scenariului - puteţi crea obstacole în calea acestei nevoi, după care povestea devine aceea a luptei personajului de a învinge obstacol după obstacol (reuşind sau nu s-o facă), ca să-şi satisfacă nevoia dramatică.

Nu uitaţi: orice dramă e conflict. Fără conflict, nu avem acţiune. Fără acţiune, nu avem personaje. Fără personaje, nu avem poveste, iar fără poveste, nu avem scenariu.

Aşa că, staţi şi gândiţi-vă câteva momente la Actul al II-lea. Personajul dumneavoastră va întâlni un conflict. Conflict înseamnă "opoziţie între doi termeni" - prin urmare, ce anume întâlneşte personajul? E important să se reţină că există douătipuri de conflict. Conflictul extern, unde o forţă acţionează împotriva nevoii dramatice a personajelor, ca atunci când cineva urmăreşte sau e urmărit de altcineva, este capturat de un inamic, încearcă să supravieţuiască în timpul unei catastrofe naturale, se luptă cu o suferinţă fizică gravă, şi aşa mai departe. Apoi, mai există şi conflictul intern, cum ar fi teama - fie că e vorba de teama de eşec, teama de succes, teama de penetrarea intimităţii sau de luarea unui angajament. Un conflict intern poate deveni un impediment pentru acţiunea personajului. Este o forţă emoţională în interiorul personajului, care intervine asupra nevoii sale dramatice.

"Cold Mountain" (Anthony Minhella) este un foarte bun exemplu. Inman, personajul interpretat de Jude Law, e rănit în timpul Războiului Civil şi dus la un spital, în spatele liniile. Printr-o naraţiune în flashback, cu comentariu din voiceover, aflăm despre relaţia lui cu Ada (Nicole Kidman). Ada doreşte ca Inman să se întoarcă la ea, aşa că acesta dezertează din aramata Confederaţiei, începându-şi călătoria fizică şi emoţională înapoi spre Cold Mountain. Comunitatea de la Cold Mountain nu e numai un oraş în sens fizic, ci şi un loc emoţional în inimă. Inman trebuie să învingă tot felul de obstacole, inclusiv condiţiile meteorologice, soldaţii inamici şi poliţia confederată care-l urmăreşte, pentru a-şi realiza nevoia dramatică: întoarcerea la Cold Mountain şi la Ada. Obstacolele cu care se confruntă el în Actul al II-lea sunt de natură atât internă cât şi externă, creând tensiune şi dramatism, pe măsură ce protagonistul încearcă să supravieţuiască drumului spre casă.

Conflictul Adei este de asemenea atât intern cât şi extern. Ea a fost crescută cu deprinderile şi însuşirile unei "lady" - ştie să cânte la pian, să fie o gazdă de prima mână la întrunirile

enoriaşilo, e citită şi are o companie prezetabilă. Dar nu are nici cea mai vagă idee despre viaţa la fermă, pentru a supravieţui după moartea tatălui ei. Trebuie să facă faţă frustrării interne de a nu şti ce are de făcut pentru a supravieţui, dregând garduri, cultivând pământul sau fie şi doar întreţinându-se singură.

În cea mai mare parte a timpului, avem de-a face cu conflicte atât interne, cât şi externe. Prin urmare, în timp ce vă pregătiţi să descrieţi acţiunea care are loc în Actul al II-lea, nu strică să schiţaţi unele dintre obstacolele cu care se poate confrunta personajul dumneavoastră.

Mai întâi, luaţi o coală separată de hârtie şi enumeraţi patru obstacole cu care se confruntă personajul dumneavoastră în timpul Actului I. ŞŞtiţi care sunt? Puteţi să le definiţi şi să le articulaţi? Sunt obstacole interne sau externe? Gândiţi-vă la asta şi, când sunteţi gata, înşiraţi-le pe hârtie şi atât. Apoi, întrebaţi-vă dacă aceste patru obstacole generează o stare de conflict dramatic în cadrul progresiei povestirii dumneavoastră. Dacă povestirea se referă la un botanist care lucrează în Grand Canyon, printre posibilele obstacole s-ar putea număra pericolele traversării torenţilor, efectele căldurii toride, sau unele probleme de natură fizică - de exemplu, o luxaţie gravă de gleznă sau o fractură. Poate fi răsturnarea bărcii pneumatice, sau o fricţiune între două personaje. Alegeţi patru conflicte, fie interne, fie externe, sau de factură combinată, dar asigurându-vă tot timpul că sunt obstacole cu care se confruntă personajul, şi propulsaţi cu ajutorul lor povestirea înainte, până la plot point-ul din finalul Actului al II-lea.

Când aţi terminat cu asta, întoarceţi-vă la treatment. Într-un *synopsis narativ,* rezumaţi acţiunea Actului al II-lea pe o pagină, folosind aceste patru conflicte ca puncte de ancorare pentru firul epic. Urmăriţi-vă doar personajul, pe măsură ce se confruntă cu fiecare obstacol, după care sumarizaţi acel obstacol în maximum un sfert de pagină. Este important ca în acest punct să-i generaţi materialului un flux dramatic. Concentraţi-vă asupra felului în care personajul se confruntă cu aceste obstacole şi le învinge (sau nu), şi nu faceţi altceva decât să descrieţi în linii mari acţiunea - adică, ceea ce se întâmplă. Aşa cum am menţionat, veţi constata că dacă vă consumaţi prea mult timp cu detaliile concrete ale acţiunii, vei ajunge cam pe la vreo opt pagini, în loc de patru. Aşa că, păstraţi materialul la un nivel general; în acest stadiu, prea multe detalii strică.

La sfârşit, trebuie să aveţi cam două pagini şi jumătate scrise, moment în care sunteţi gata să scrieţi plot point-ul din finalul Actului al II-lea. Care este Plot Point 2? Îl puteţi descrie? Îl puteţi construi dramatic? Într-o *recreare dramatică,* scrieţi Plot Point 2 pe circa o jumătate de pagină. Dacă vreţi, la nevoie, puteţi folosi şi câteva replici. Cum "abate" Plot Point 2

acțiunea, la sfârşitul Actului al II-lea, pe direcția Actului al III-lea? Duceți lin povestea înainte, fără să acordați atenție datelor narative concrete. Din nou, s-ar putea să aveți tendința de a intra în amănunte, aşa că aveți grijă să nu cădeți în capcană. Când începeți s-o luați razna, veți şti, fiindcă vă veți pomeni că vă pierdeți timpul încercând să vă hotărâți exact *cum* se întâmplă, care este motivația concretă a personajului, cu ce fel de maşină circulă sau ce slujbă ori loc ar fi mai bine să folosiți. Pentru acest exercițiu, nu aveți nevoie de o motivație a personajului prea detaliată.

ŞŞi astfel ajungem la Actul al III-lea - Rezolvarea. Ce se întâmplă în Actul al III-lea? Personajul rămâne în viață sau moare, învinge sau pierde, câştigă sau nu cursa, se căsătoreşte sau nu, divorțează sau nu, îl ucide pe personajul negativ sau nu? Care e rezolvarea povestirii? ŞŞtiți ce trebuie să se întâmple ca să rezolvați firul epic? Care este soluția? Nu ne interesează amănuntele concrete, numai liniile de ordin general. Pe circa o jumătate de pagină, scrieți *synopsisul narativ* a ceea ce se întâmplă în Actul al III-lea. Descrieți cât mai simplu rezolvarea.

Am ajuns la sfrâşit. ŞŞtiți care e rezolvarea, deci scrieți, pe ultima jumătate de pagină, *recrearea dramatică* a finalului. Ar putea să fie o secvență de acțiune, ca de pildă o salvare în ultimul moment, sau o scenă emoționantă, cum ar fi o nuntă. Nu e nevoie să fie perfectă, şi simțiți-vă liber să schimbați mai târziu orice vreți, cu privire la încheiere. În acest moment, secvența sau episodul final nu e decât o opțiune, şi poate fi schimbată, intensificată sau exagerată în timpul procesului de scris efectiv. Când terminați exercițiul, veți avea firul epic scris şi construit dramatic în patru pagini.

Ca să recapitulăm:

Pe o jumătate de pagină - scrieți o *recreare dramatică* a secvenței sau episodului de deschidere.

Pe o jumătate de pagină - scrieți un *synopsis narativ* al acțiunii, rezumând ceea ce se întâmplă în restul Actului I.

Pe o jumătate de pagină - scrieți o *recreare dramatică* a plot point-ului de la sfârşitul Actului I.

Apoi, pe o coală separată, scrieți patru obstacole - fie interne, fie externe, sau de factură combinată - cu care se confruntă personajul dumneavoastră pe parcursul Actului al II-lea. Apoi:

Pe o pagină - scrieți un *synopsis narativ,* rezumând acțiunea Actului al II-lea prin a vă concentra asupra a patru conflicte cu care se confruntă personajul. Fiecare obstacol poate fi descris foarte simplu, în nu mai mult de două propoziții. În continuare, scrieți:

Pe o jumătate de pagină - o *recreare dramatică* a plot point-ului de la sfârşitul Actului al II-lea.

Pe o jumătate de pagină - un *synopsis narativ* al acțiunii din

Actul al III-lea, Rezolvarea.
Apoi:
Pe o jumătate de pagină - scrieți o *recreare dramatică* a secvenței ori a episodului final din scenariu.
Acesta este un treatment în patru pagini. Arată ca o povestire, se citește ca o povestire, dar nu e decât un treatment al subiectului despre care vorbește firul narativ. E ceva ce se poate înregistra la Writers Guild of America, filiala de Vest sau de Est, şi reprezintă "dovada auctorială". Îl puteți înregistra online, la www.wga.org, dând click pe *"registration"*. În momentul scrierii acestor rânduri, costul înregistrării este de $20 pentru un nemembru şi de $10 pentru un membru. Înregistrarea treatmentului vă dă posibilitatea de a vă revendica paternitatea asupra povestirii, cu începere de la data când l-ați înregistrat. Nu e necesar să înregistrați şi copyright-ul asupra materialului. Dacă doriți, puteți şi să vă auto-trimiteți prin poştă treatmentul de patru pagini, certificat, cu cererea unei confirmări de primire; aveți însă grijă ca, după ce primiți plicul, să nu-l deschideți!
Scrierea acestor patru pagini e ceea ce numesc eu "exercițiul şut-în-fund"; s-ar putea să fie cele mai dificile pagini pe care le veți scrie pe tot parcursul muncii la scenariu. Luați o idee neformată şi nedefinită, alegându-i arbitrar o încheiere, şi structurând-o în termenii începutului, ai mijlocului şi ai sfârşitului. E greu, fiindcă efectiv nu aveți prea mult material cu care să lucrați. Personajele nu sunt definite, şi nu există loc pentru detalii concrete. Dacă introduceți totuşi prea multe amănunte, riscați să vă pierdeți printre el, ajungând într-o stare confuză. S-ar putea să fie nevoie de două-trei scrieri succesive ale povestirii, pentru a o comprima treptat în patru pagini. Prima ciornă poate avea opt pagini, pe care le veți reduce la cinci, din care veți rămâne în cele din urmă doar cu patru.
E posibil să întâmpinați tot felul de rezistențe interne la scrierea treatmentului; se poate să vă cuprindă furia sau plictiseala, şi există toate şansele de a emite tot felul de judecăți şi evaluări cu privire la ceea ce scrieți. Vocea dumneavoastră critică ar putea să vă spună: "Asta-i cea mai plicticoasă povestire din lume!", sau "N-o suport! E simplistă şi prostească", ori "Am mai auzit toate astea şi-nainte", sau "Ce-oi fi avut în cap când am crezut că pot scrie nerozia asta...?"
S-ar putea să aveți dreptate. În acest stadiu, există toate şansele ca povestirea dumneavoastră să fie efectiv plicticoasă.
ŞŞi ce dacă? Nu-i decât un treatment de patru pagini. Doar un prim exercițiu de a aşterne nişte cuvinte pe hârtie, şi nimic mai mult. Nu puteți pierde din vedere faptul că tot ceea ce faceți e doar să scrieți patru pagini, şi nimic mai mul. Asta-i tot. Cee patru pagini nu vor fi gravate în piatră, nici înrămate în aur. Scrieți treatmentul şi gata. Dacă nu iese perfect, nu e nici o problemă.

Reţineţi că acest treatment de patru pagini s-ar putea să aibă doar foarte puţin de-a face, sau chiar deloc, cu felul în care va ieşi până la urmă varianta finală a scenariului. Povestea o să se schimbe, o să evolueze şi o să se dezvolte pe parcursul scrierii ei, aşa că nu vă aşteptaţi ca aceste pagini să fie impecabile.

Uitaţi de orice expectative. Nu e nevoie să faceţi prea multe evaluări critice. Păstraţi-le pentru mai târziu. Scrisul are un caracter de experienţă - cu cât îl practicaţi mai mult, cu atât evine mai uşor.

Un ultim avertisment: când terminaţi treatmentul, există toate şansele să nu fiţi sigur dacă merge sau nu, dacă e bun sau prost. S-ar putea să tindeţi spre a solicita feedback, comentarii, confirmări de orice fel despre ceea ce aţi scris.

N-o faceţi.

Nu-l daţi la citit nici nevestei, nici bărbatului, nici amantului, iubitei, prietenului, fratelui sau surorii. Vor dori s-o facă, nu mă îndoiesc. S-ar putea chiar să vă roage, să se milogească să le daţi la citit cele patru pagini. Nu cedaţi - şi iată de ce: am avut mulţi studenţi care le arătau aceste pagini unor persoane semnificative din viaţa lor, în căutarea unui feedback sau a unei confirmări. O femeie, îndeosebi, era foarte nesigură din fire şi i-a arătat treatmentul soţului ei, care întâmplător lucra în producţia de filme. Din dragoste pentru ea, din dorinţa de a fi "realmente cinstit", şi fiindcă ţinea atât de mult ca totul să iasă bine, omul i-a spus ceea ce gândea cu adevărat despre treatment. Conform "adevărului" său materialul era searbăd, personajele nu aveau carne, după care, gândindu-se mai bine, a menţionat că se putea să se mai fi făcut un film asemănător, cu câţiva ani mai-nainte. Nu mai e nevoie să vă spun că biata femeie a fost distrusă. Nu numai că a vârât treatmentul într-un sertar, îngropându-l pe vecie acolo, dar mai rău decât atât, niciodată nu s-a mai apucat să scrie ceva. Avea un poenţial extraordinar al simţului comic, dar a preferat să-şi asculte soţul, fiindcă avea convingera că ştia mai multe decât ea, şi nu şi-a mai revenit niciodată.

Am văzut acest lucru întâmplându-se de nenumărate ori. De aceea trebuie să înţelegeţi că deocamdată nu avem de-a face decât cu un treatment de patru pagini. Încă nu e un scenariu. E doar un exerciţiu de pornire, nu un rezultat final.

ŞŞi nici să nu scrieţi aceste patru pagini cu gândul că-l veţi putea vinde. Rolul exerciţiului este numai acela de a vă ajuta să vă clarificaţi povestea în minte. Faceţi exerciţiul, spuneţi-vă povestea, şi nimic mai mult. Nu vă lăsaţi prins în tentative de a vinde treatmentul sau în a vă gândi cât de mulţi bani veţi câştiga după realizarea filmului.

Concentraţi-vă asupra înscrierii povestirii în patru pagini şi nu vă mai faceţi griji cu ceea ce se va întâmpla după ce e scrisă.

Cum se spune în străvechiul text sanscrit, *"Bhagavad Gita":* "Nu vă ataşaţi de roadele acţiunilor voastre."

EXERCIŢIU

1. Structuraţi-vă cele patru puncte ale povestirii pe *paradigmă.*

2. Pe o jumătate de pagină, dezvoltaţi dramatic secvenţa, într-o *recreare dramatică.*

3. Pe o jumătate de pagină, scrieţi un *synopsis narativ* a ceea ce se întâmplă în Actul I.

4. Pe o jumătate de pagină, scrieţi o *recreare dramatică* a Plot Point 1-ului, la fel cum aţi făcut şi în secvenţa sau episodul de deschidere.

5. Pe o foaie separată de hârtie, enumeraţi patru obstacole cu care se confruntă personajul în Actul al II-lea. Aceste obstacole pot fi interne, externe, sau de orice natură intermediară.

6. Pe o pagină, sub formă de *synopsis narativ,* rezumaţi cele patru obstacole cu care se confruntă personajul.

7. Pe o jumătate de pagină, sub formă de *recreare dramatică,* scrieţi ce se întâmplă în Plot Point 2.

8. Pe o jumătate de pagină, sub formă de *synopsis narativ,* scrieţi ce se întâmplă în Actul al III-lea.

9. Pe o jumătate de pagină, sub formă de *recreare dramatică,* scrieţi secvenţa sau episodul final al povestirii.

10. Trasaţi paradigma. Aşa ar trebui să arate.

PARADIGMA STRUCTURATĂ

POVESTIREA:

ACTUL I	ACTUL II	Actul III
Pag. 1-30	*pag. 30-90*	*pag. 90-120*

-------x-|----------x-|--------

Plot Point 1 Plot Point 2

SETUP CONFRUNTARE REZOLVARE

Capitolul 5.

Ce înseamnă un bun personaj?

Wolf: *"Just because you* are *a character doesn't mean you* have *character."*
<$F - «Doar fiindcă *eşti* personaj *("character")* nu înseamnă că *ai* caracter.» (n.tr.)>
- Quentin Tarantino şi Roger Avary, *"Pulp Fiction"*

Cu ani şi ani în urmă, în timp ce călătoream cu nişte prieteni prin Italia, m-am dus să vizitez orăşelul Assisi, sălaş al Sfântului Francisc. Am luat un autobuz cu care am ucat pe drumul lunmg şi întortocheat până la mănăstirea şi bisericuța de pe culmera colinei unde a trăit, a lucrat şi a studiat Sfântul Francisc de Assisi. Nu ştiam prea multe despre el; ştiam că a întemeia Sfântul Ordin al Franciscanilor, şi mai ştiam şi că a scris nişte poezii, eseuri şi texte filosofice sublime. Picturile şi imaginile pe care le văzusem îl reprezentau mereu înconjurat e animale şi păări. Se spunea că putea vorbi cu animalele, iar poeziile şi prozele lui sunt pline dearmonia comuniunii cu natura şi a legăturilor dintre toate formele de viață şi conştiința divină. Toate vietățile sunt corelate, spunea el, toate animalele, păsările şi plantele, dar şi pietrele, râurile, fluviile, mările şi oceanele - cu toții suntem maniestări ale aceleiaşi conştiințe şi, ca ființe vii, exprimăm forța vitală care circulă prin noi toți. Ziceți-i Dumnezeu, sau Natură, sau cum doriți - nu are nici o importanță. Este ceea ce este.
În timp ce vizitam odăițele auster mobilate ale mănăstirii şi ale bisericii şi urcam pe cărările abrupte care şerpuiau pe colinele împădurite, trecând prin porțiuni de lumină şi de umbră, am observat că peste tot se vedeau păsări, ciripind şi cântând într-o simfonie de sunete. M-am oprit să contemplu acel spectacol mobil şi auditiv, cugetând la faptul că păşeam pe aceleaşi cărări ca şi Sfântul Francisc, şi am devenit conştient că respirația mi se făcuse calmă şi regulată, mintea-mi era acum liniştită, şi simțeam că intrasem într-o stare meditativă. Am privit la minuntele privelişti din jurul meu, întrebându-mă dacă simțeam acea stare datorită armoniei peisagistice, sau dacă pământul, copacii şi păsările absorbiseră spiritul Sfântului Francisc, iar eu nu făceam decât să mă cufund în energia şi vibrațiile acelui loc în sine. Mă întrebam dacă acea stare divină, cu mintea calmă dar simțurile în alertă totală, era aceeaşi la care se referea şi Sfântul Francisc, în poeziile şi celelalte scrieri ale sale.
Speculam pe ideea dacă şi noi, în calitatea noastră de ființe omeneşti, avem acelaşi potențial de a trece dincolo de realitatea

imediată, pentru a intra în acea stare de trascendență. Era ca şi cum m-aş fi contopit cu mediul ambiant. Nu ştiu cât timp am stat pe cărarea aceea, absorbit în energia locurilor. Se prea poate să fi durat doar câteva minute, sau chiar o oră. Când m-am uitat în jur, am văzut un număr mare de păsări stând pe ramurile copacilor din apropiere, şi am ştiut în adâncul sufletului că mă priveau, ca şi cum ar fi fost acordat la undele mele cerebrale. A fost o experiență extraordinară.

Mi-am revenit la realitate şi am pornit în jocul potecii care ducea spre mănăstire. În timp ce coboram astfel, m-am pomenit întrebându-mă ce fel de persoană fusese Sfântul Francisc. Oare era o ființă atât de puternică şi radiantă încât putera să-şi depăşească identitatea omenească, fuzionând cu energia sau vibrația aceea vie, pentru a deveni una cu spiritul păsărilior şi al animalelor din Assisi? Ce fel de om era, ca să se poată înălța desupra limitelor sale fizice, devenind una cu acea energie divină? Cu alte cuvinte, ce calități avea Sfântul Francisc, ca să-l facă să fie o persoană atât de unică în felul său?

Iar aceasta m-a dus cu gândul la problema caracterului. Era o întrebare pe care mi-o pusesem de multe ori, atât ca profesor cât şi ca student, când scriam şi predam despre trăsăturile personajelor.

Ce anume face ca un personaj să fie bun?

Să fie oare scopul personajului, sau motivația lui? Replicile pe care le rostește? Ceea ce vrea personajul să realizeze pe parcursul scenariului? Descoperirile şi revelațiile lui, intuiția sau inteligența, ori credibilitatea şi creditabilitatea? Sau integritatea, poate? Acțiunile prin care trece ca să-şi realizeze scopul dramatic? Ce calități trebuie să aibă un personaj, ca să ne mențină viu interesul la adresa lui, în timp de parcurge peisajele scenariului?

Filosofii vorbesc despre viața omului ca fiind măsurată după totalul acțiunilor lui; viețile noastre se "măsoară" prin ceea ce realizăm, sau nu realizăm, în decursul lor. "Viața constă în acțiune" a spus Aristotel, "iar scopul ei este un mod de acțiune, nu o calitate"

Cu este personajul?

Personajul e acțiune - un om este definit de către ceea ce face, nu de ceea ce spune.

Într-un scenariu, fie personajul conduce acțiunea, fie acțiunea guvernează personajul. De exemplu, în *"The Bourne Supremacy"*, Jason Bourne porneşte într-o călătorie personală pentru a răzbuna moartea iubitei sale Marie, şi pentru a afla cine îl urmăreşte şi de ce. Ar putea fi povestea unei răzbunări, dar în schimb devine o poveste despre descoperire şi mântuire. În acest caz, personajul este cel care determină acțiunea. El află că aprentele lui au fost găsite la Berlin, unde doi agenți C.I.A. fuseseră ucişi, în timp

ce el se afla la mii şi mii de mile dstanță, în Goa, India. Cine umblă pe urmele lui? ŞŞi de ce? Pe la jumătatea filmului, descoperă că a fost răspunzător de asasinarea unui politician rus şi a soției acestuia, cu câțiva ani în urmă. Acum trebuie să-şi asume responsabilitatea pentru propriile lui fapte şi s-o găsească pe fiica celor doi oameni pe care i-a omorât. Acțiunuile lui sunt cele care-l determină caracterul.

În *"Batman Begins"* (Chris Nolan şi David Goyer), acțiunea este aceea care pune în mişcare personajul. Bruce Wayne porneşte să răzbune moartea părinților lui - dar, mai întâi, trebuie să-şi învingă frica de lilieci. În câteva cuvinte, *"Batman Begins"* este povestea cruciatului cu capă care-şi învinge propriile temeri ca să aducă justiție şi ordine în Gotham City. Aceste două elemente devin impulsurile narative care împing povestirea înainte, spre rezolvarea ei dinamică.

În filmul clasic *"The Hustler"*, scris de Sidney Carroll şi Robert Rossen, după cartea lui Walter Tevis, Fast Eddie Felson (Paul Newman) e un jucător de pool foarte iute de mână, din Oakland. Fast Eddie vine în oraş ca să-l provoace la o partidă pe "regele straight pool-ului", Minnesota Fats (Jackie Gleason). Deşi Fast Eddie poate fi un jucător de pool mai bun, atitudinile şi acțiunile lui îl fac să fie, în termenii lui Bert Gordon (George C. Scott), un *"loser"*. Pe parcursul povestirii, Fast Eddie devine din loser învingător. Aceasta este acțiunea lui, arcul său ca personaj.

Personajele reuşite sunt inima, sufletul şi sistemul nervos ale oricărui scenariu. Povestirea este spusă prin intermediul personajelor, iar acest lucru angajează spectatorul să simtă emoțiile universale care transcend realitatea noastră obişnuită. Scopul creării unor personaje reuşite este acela de a captura simțul unic al umanității noastre, de a tuşa, mişca şi inspira publicul.

"Când creezi personaje," a spus marele dramaturg şi scenarist englez Harold Pinter, "ele te observă pe tine, autorul lor, cu prudență. S-ar putea să pară absurd, dar am suferit două genuri de necazuri de pe urma personajelor mele. Am asistat la chinurile lor, când sunt în curs de a le distorsiona sau a le falsifica, şi m-a durut şi pe mine când n-am putut ajunge la esența lor, când îmi scăpau printre degete în chip capricios, când se retrăgeau în umbre.

Nu încape nici o îndoială că între scriitor şi personajele lui are loc un conflict. Per ansamblu, aş spune că personajele sunt cele care câştigă, aşa cum şi trebuie să se întâmple. Când un autor stabileşte un plan pentru personajele lui şi le sileşte să se țină rigid de acesta, astfel încât în nici un moment să nu-i dea planurile peste cap, când ajunge să le stăpânească l-a şi omorât -sau, mai bine zis, le-a călcat naşterile în picioare."

F. Scott Fitzgerald a scris într-unul dintre jurnalele lui că "atunci când începi cu un individ, creezi un tip". Primul lui roman, *"This Side of Paradise"*, scris când avea douăzeci şi doi sau douăzeci şi trei de ani, portretiza o eroină orbitoare, având-o drept model pe soția lui, Zelda. Cartea a devenit repede un best-seller şi, nu peste mult, "tipul" creat de Fitzgerald a început să fie celebrat în filme, jucat de actriţe cum era Clara Bow, care curând a devenit cunoscută ca *"It" girl*<$F - Fata "pe felie". (n.tr.)>. Femeile din toată țara o imitau, se îmbrăcau ca ea, îşi pieptănau părul la fel ca al ei, se purtau şi vorbeau asemenea ei. Ea exemplifica perfect genul *"flapper"*, cu adevărat un fenomen al anilor douăzeci.

Flapper-ul este cu adevărat un tip uman. În acelaşi sens, şi James Dean a fost un tip uman, pentru că-i inspira pe alții să arate şi să se poarte ca el. Copilul florilor din anii şaizeci era un tip, precum şi Batles-ii, şi Bob Dylan. Aceşti artişti au influențat o întreagă generație. Părul lung a devenit o modă, peste tot aveau loc demonstrații antirăzboinice, iar tinerii hippies se răspândiseră prin întreaga lume. ŞŞi Madonna este un tip, fiindcă inspiră un mod nou de gândire şi de vestimentație. Michael Jordan e un tip - nu numai pentru că a fost un mare şi celebru jucător de baschet, ci şi ca sportiv care s-a ras în cap şi i-a influențat şi pe alții să-i urmeze exemplul, timp de peste un deceniu.

Crearea unor bune personaje este esențială pentru succesul scenariului dumneavoastră. Aceasta înseamnă că trebuie să creați un "tip". Aşa cum am arătat mai sus, orice dramă înaseamnă conflict; fără conflict, nu avem acțiune. Fără acțiune, nu avem personaje. Fără personaje, nu avem poveste, iar fără poveste, nu avem scenariu.

Când vă apucați să vă creați personajele, trebuie să le cunoaşteți pe toate părțile - şi pe dinăuntru, şi pe dinafară; trebuie să le ştiți toate speranțele şi visele, temerile şi spaimele, ce le place şi ce nu le place, trecutul şi manierismele - cu alte cuvinte, trebuie să aibă un istoric al lor personal.

Construirea unui personaj face parte din misterul procesului de creație. E un exercițiu practic continuu şi care nu se sfârşeşte niciodată. În scopul de a rezolva cu adevărat problema *personajului,* este esențial să se realizeze un fundament cât maitemeinic şi o țesătură solidă a vieții lui, după care se adaugă ingredientele care-i vor accentua şi-i vor extinde portretul individual.

Ce anume face ca un personaj să fie bun? Scopul pe care-l urmăreşte? Motivația? Felul în care rezolvă (sau nu rezolvă) conflictul cu care trebuie să aibă de-a face? Replicile pe care le rosteşte? Întrebați-vă ce calități exemplifică personajele dumneavoastră pe parcursul scenariului. În scopul de a crea un personaj, trebuie mai întâi să stabilim *contextul* acelui personaj,

calitățile de comportament, ceea ce-l face să fie unic, o prsoană cu care să ne putem identifica, alături de care să ne putem implica. Odată ce stabilim acest lucru, îi putem adăuga caracterizarea, colorându-i şi nuanțându-i diversele manierisme şi trăsături de caracter.

Acțiunea este personaj. E important se reținut că personajul dumneavoastră trebuie să fie o forță activă în scenariu, nu una pasivă. De atâtea ori mi se întâmplă să citesc scenarii în care personajul nu face decât să reacționeze față de incidente, episoade sau evenimente. Nu face să se întâmple nimic important - dimpotrivă, personajului *i se* întâmplă diverse lucruri. Dacă personajul dumneavoastră principal este prea pasiv, atunci adesea dispare din pagină, şi un personaj secundar va sări în planul întâi, distrăgând atenția de la personajul principal - sau, cu alte cuvinte, "luându-i fața".

Pe tot parcursul carierei mele, am citit şi am evaluat mii şi mii de scenarii. ŞŞi, citind şi analizând atâtea, am ajuns să înțeleg că realizarea unui personaj reuşit depinde de patru lucruri: unu, personajul trebuie să aibă o *nevoie dramatică* puternică şi bine definită; doi, are un *punct de vedere* individual; trei, personajul personifică o *atitudine;* şi patru, adesea personajul trece printr-o *schimbare* sau *transformare* de un fel sau altul.

Aceste patru elemente, aceste patru calități esențiale, sunt ancorele pentru fixarea bunelor personaje într-un scenariu. Fiecare personaj important are o nevoie dramatică puternică. *Nevoia dramatică* este definită ca reprezentând *ceea ce doreşte personajul principal să câştige, să obțină sau să realizeze pe parcursul scenariului.* Prin urmare, *nevoia dramatică* este scopul lui, misiunea lui, motivația lui, forța care-l împinge înainte prin acțiunea narativă a liniei epice.

În majoritatea cazurilor, putem exprima nevoia dramatică într-o propoziție sau două. De obicei, nevoia dramatică e simplă şi pote fi enunțată într-o replică, sau sugerată clar din acțiunile personajului. Indiferent cum o formulați, *trebuie* ca dumneavoastră, în calitate de scenarist, să cunoşteți nevoia dramatică a personajului. Dacă dumneavoastră n-o ştiți, atunci cine s-o cunoască?

În *"Cinderella Man"* (Cliff Hollingsorth şi Akiva Goldsman), nevoia dramatică a lui James Braddock este aceea de a-şi întreține familia. În film este vorba despre cum procedează ca s-o poată face. În timp ce e aruncat de colo-colo de valurile Marii Crize, nevoia lui dramatică îl stablizează şi devine forța motrice care-l ține mereu în acțiune, astfel încât să nu se dea bătut. Printr-o ironie, rana pe care o suferă la încheietura mâinii stângi înainte de criză devine unealta de care se foloseşte ca să-şi fortifice mâna. Lucrând ca docher, ridică mărfurile cu mâna stângă şi, când i se oferă o a doua şansă de a lupta, nevoia lui dramatică îi

furnizează curajul şi voinţa de a-l învinge pe Max Baer, campionul mondial la categoria grea.
În *"Thelma & Louise"*, nevoia dramatică a personajelor este aceea de a ajunge cu bine în Mexic; asta le propulsează pe cele două protagoniste de-a lungul firului epic. În *"Cold Mountain"*, nevoia dramatică a lui Inman este aceea de a se întoarce acasă la iubita lui, Ada, iar nevoia dramatică a Adei este de a supravieţui şi a se adapta la condiţiile din jurul ei. În *"The Lord of the Rings"*, nevoia dramatică a lui Frodo este de a duce Inelul la Mount Doom şi a-l distruge în aceleaşi focuri în care a fost creat.
Există momente când nevoia dramatică a personajului se schimbă pe parcursul scenariului. Dacă nevoia dramatică a personajului se schimbă într-adevăr, de obicei acest lucru se întâmplă în Plot Point 1, care este adevăratul început al povestirii. În *"American Beauty"* (Alan Ball), nevoia dramatică a lui Lester (Kevin Spacey) este aceea de a-şi redobândi viaţa. La începutul filmului, se simte ca un mort, şi e nevoie s-o cunoască pe Angela (Mena Suvari), tânăra prietenă a fiicei sale, ca să se trezească din nou la viaţă. Restul filmului descrie felul cum Lester învaţă să trăiască iar, cu bucurie, libertate şi deplină expresie de sine.
Nevoia dramatică este motorul care alimentează mersul înainte al personajului pe parcursul poveştii. Care este nevoia dramatică a personajului dumneavoastră? O puteţi defini în câteva cuvinte? Este esenţial să cunoaşteţi nevoia dramatică a personajului. Într-o conversaţie cu Waldo Salt, scenaristul laureat al Premiului Academiei, autor a filmelor *"Midnight Cowboy"* şi *"Coming Home"*, acesta mi-a spus că, atunci când creează un personaj, începe cu nevoia lui dramatică; ea devine forţa care pune în mişcare structura poveştii.
Cheia unui scenariu de succes, sublinia Salt, este pregătirea materialului. Dacă ştiţi care este nevoia dramatică a personajului principal, spunea el, dialogul devine "perisabil", fiindcă actorul poate oricând să improvizeze replici pentru a-l face să sune cât mai bine. Dar, a ţinut el neapărat să adauge, nevoia dramatică a protagonistului este sacrosanctă. Nu se poate schimba, fiindcă ea ţine toată povestea la locul ei. Să scrii cuvitne pe hârtie, afirma Salt, e partea cea mai uşoară a procesului scenaristic; conceperea vizuală a povestirii e aceea care ocupă cel mai mult timp. ŞŞi îl cita pe Picasso: "Arta este eliminarea a ceea ce nu e necesar."
Al doilea lucru care face un personaj reuşit este *punctul de vedere.* Punctul de vedere e definit ca fiind "modul în care o persoană priveşte, sau vede, lumea. Ficare persoană are un punct de vedere individual. Punctul de vedere este un sistem, de credinţă şi, după cum ştim, ceea ce credem că e adevărat este adevărat - pentru noi. Există o străveche scriptură hindusă intitulată *"Yoga Vasishta"*, care afirmă că "Lumea este aşa cum o

vedeți". Aceasta înseamnă că ceea ce e în capetele noastre - gândurile noastre, sentimentele, emoțiile şi amintirile noastre - se reflectă în afară, în experiența de zi cu zi. Mintea noastră, modalitatea nostru de a *vedea* lumea, este cea care ne determină experiența. "Eşti brutarul pâinii pe care o mănânci", "cum îți aşterni, aşa dormi", "ce semeni, aia culegi" - după cum spun atâtea proverbe cu același sens.

Punctul de vedere nuanțează şi colorează modul în care *vedem* lumea. Ați auzit vreodată, sau ați reacționat față de expresii ca: "Viața e nedreaptă", "Cu Primăria nu te poți lupta", "Viața nu e decât un joc de noroc", "Din câine slănină nu se face", "Norocul şi-l face omul cu mâna lui",sau "Succesul se bazează pe pile, cunoştințe şi relații"? Toate acestea sunt puncte de vedere. Întrucât un punct de vedere este un sistem de credință, acționăm şi reacționăm ca şi cum totul ar fi adevărat. De aceea fiecare persoană are un punct de vedere definit şi distinct, singural şi unic - pentru că propria noastră experiență este aceea care determină punctul de vedere.

Este personajul dumneavoastră un ecologist? Un umanist? Un rasist? Un om care crede în soartă, destin şi astrologie? Sau, poate, crede în voodoo şi vrăjitorie, ori că viitorul poate fi dezvăluit cu ajutorul unui medium sau al unui metapsihic? Crede că limitele cu care ne confruntăm sunt autoimpuse, ca Neo din *"Matrix"?* Are personajul încredere în medici, în avocați, în *"Wall Street Journal"* şi în *"The New York Times"?* Eun adept al culturii populare, un cititor al revistelor *"Time", "People", "Newsweek",* un fan al C.N.N. şi al actualităților de seară?

Punctul de vedere este un sistem de credință individual şi independent. "Cred în Dumnezeu" este un punct de vedere. Tot un punct de vedere este şi "Nu cred în Dumnezeu", sau "Nu ştiu dacă Dumnezeu există sau nu." Acestea sunt trei puncte de vedere separate şi distincte. Fiecare este adevărat în contextul experiențelor propriii ale individului respectiv. Cel mai important e reținut aici este faptul că nu există criterii ca "bun sau rău", "just sau injust", nu există nici o judecată, justificare sau evaluare. Punctul de vedere este la fel de singular şi distinctiv ca un trandafir într-un arbust de trandafiri. Nu există două flori, două frunze, doi oameni care să fie vreodată întocmai asemenea.

Punctul de vedere al personajului dumneavoastră poate fi acela că masacrarea fără discernământ a delfinilor şi a balenelor e moralmente greşită, fiindcă sunt două dintre cele mai inteligente specii de pe planetă, poate chiar mai deştepte decât omul. Personajul dumneavoastră sprijină acest punct de vedere participând la demonstrații şi purtând tricouri cu inscripția "Salvați balenele şi delfinii". Acesta este un aspect al caracterizării.

Fiecare persoană are un punct de vedere individual. O prietenă a mea e vegetariană; această atitudine exprimă punctul ei de vedere. Altă prietenă participă la marşuri împotriva Războiului din Orientul Mijlociu, şi-şi consumă timpul şi banii în sprijinul acestei cauze. ŞŞi asta exprimă un punct de vedere. Imaginați-vă o confruntare între susținătorii dreptului de a alege și cei ai dreptului la viață. Două puncte de vedere opuse generează un conflict.

În *"The Shawshank Redemption",* există o scurtă secvență cu Ady şi Red care dezvăluie diferențele dintre punctele lor de vedere. După aproape douăzeci de ani petrecuți în Închisoarea Shawshank, Red a dvenit un cinic fiindcă, în opinia lui, "speranța" nu este decât un cuvânt de patru litere *("hope").* Spiritul i-a fost atât de nemilos strivit de către sistemul carceral, încât îi declară furios lui Andy: "Speranța e ceva periculos. Scoate omul din minți. N-are ce căuta aici. Mai bine obişnuieşte-te cu ideea." Dar parcursul emoțional al pe care-l străbate îl ajută pe Red să înțeleagă că "speranța e un lucru bun". Filmul se încheie pe o notă de speranță, cu Red încălcând regulile eliberării condiționate şi luând autobuzul spre Mexic, pentru a-l reîntâlni acolo pe Andy: "Sper că voi reuşi să trec frontiera. Sper să-mi revăd prietenul şi să-i strâng mâna. Sper că Pacificul e la fel de albastru cumera în visele mele... *Sper."*

Andt are un alt punct de vedere: el consideră că "pe lumea asta există şi lucruri care nu sunt cioplite din piatră cenuşie. Fiecare dintre noi are în suflet un locşor pe care n-o să-l poată încuia niciodată: speranța." Asta-l ajută pe Andy să supravieţuiască în închisoare, asta-l face să-şi sacrifice o săptămână din viață în carceră, "la bulău", doar ca să poată asculta încă o dată aria dintr-o operă de Mozart. Speranța e o forță dinamică foarte puternică în caracterul lui Andy Dufresne.

Al treilea lucru care face ca un personaj să fie bun este *atitudinea.* Atitudinea e definită ca o "manieră sau opinie" şi reflectă o poziție personală a cuiva determinată printr-o decizie intelectuală. O atitudine, spre deosebire de un punct de vedere, este determinată de o judecată personală - ce e bun şi ce e rău, ce e drept şi ce-i nedrept, ce e pozitiv sau negativ, fericit sau nefericit, cinic sau naiv, superior sau inferior, liberal sau conervator, optimist sau pesimist.

Atitudinea cuprinde comportamentul unei persoane. Cunoaşteți pe cineva care să "aibă întotdeauna dreptate", în legătură cu orice? Aceasta este o atitudine. Superioritatea socială sau morală e tot o atitudine - ca şi aceea de a fi "macho". O opinie politică exprimă o atitudine, precum şi exprimarea nemulțumirii față de ceea ce e în eregulă cu lumea. În sporturile profesioniste, vorbitul vulgar a devenit un mod de viață. Aceasta este o atitudine, la fel cum putem spune şidespre ajoritatea versurilor

din piesele de muzică rap.
Pe acelaşi principiu, aţi dorit să cumpăraţi ceva şi v-aţi pomenit ciondănindu-vă cu un vânzător care n-avea nici un chef să-şi facă treaba, era plin de energie egativă şi vi se considera superior pe departe? Aceea era o atitudine. Aţi fost vreodată la o petrecere unde să constataţi că eraţi îmbrăcat prea elegant sau prea leier, literalmente "nepotrivit". Iar unii oameni pot da invariabil impresia că vă sunt moralmente superiori. Sunt convinşi că au dreptate şi că dumneavoastră vă înşelaţi. Judecăţile, opiniile, evaluările - toate decurg din atitudini, din *deciziile intelectuale* pe care le iau acele persoane. "N-aş face parte niciodată dintr-un club care l-ar primi printre membri pe unul ca mine!" cum spune Alvy Singer în filmul *"Annie Hall"*, de Woody Allen.
Înţelgerea atitudinii personajului vă dă posibilitatea de a arăta cine e acesta, cu ajutorul acţiunilor şi al replicilor sale. Este entuziasmat sau nefericit de viaţa şi munca sa? Oamenii îşi exprimă diferite părţi ale lor înşile prin atitudine - cineva, de exemplu, care simte că lumea îi datorează mijloacele de întreţinere, sau îşi pune insuccesele pe seama "ştiţi voi cui".
Uneori, puteţi construi o întreagă secvenţă în jurul atitudinii cuiva. *"Collateral"* este un exemplu concludent. În Plot Point 2, prima oară când Max îi ţine piept cu adevărat lui Vincent, cea mai mare parte a secvenţei este animată de atitudinile celor două personaje. Supărat şi nervos, Max îl întreabă pe Vincent: "De ce nu m-ai omorât, ca pe urmă să iei alt taxi?" Vincent îi răspunde că între ei doi există o legătură: "ŞŞtii cum e, sorţi împletite... Coincidenţe cosmice... Toate gogoşile alea..." "Hai că mănânci căcat," îi replică Max. Oarecum în defensivă, Vincent vrea să justifice faptul că "Tot ce fac e să duc gunoiul afară. Omor oameni răi."
Întregul schimb de replici este bazat, în fond, pe atitudine. Ambele personaje îşi exprimă opiniile apărându-şi acţiunile. Max îl întreabă pe Vincent de ce omoară oameni, iar Vincent îi răspunde că "nu există un de ce... N-am nici un motiv serios. Sau neserios. A trăi sau a muri." ŞŞi adaugă că vieţile pe care le ia îi sunt complet "indiferente". "Hai, dom'le. Vino-ţi în fire. Milioane de galaxii, cu sute de milione de stele, şi o scamă într-una sinură. Cât ai clipi... Ăştia suntem noi. Pierduţi în spaţiu. Universului nu-i pasă de tine. Gaborul, tu, eu...? Cine să ne ia în seamă?" Max îl priveşte cu gura căscată, înţelegând dintr-o dată că acel coşmar nu se va sfârşi dacă nu ia atitudine şi nu face ceva care să-i poată salva propria viaţă.
De asemenea, schimbul de replici dezvăluie caracterele, pe măsură ce Vincent sondează şi sparge balonul oniric al lui Max. Până acum, spune Vincent, Max a trăit înr-un vis, în starea de "într-o bună zi": într-o bună zi, îşi va împlini visul de a înfiinţa o

companie de limuzine, într-o zi o va întâlni pe femeia visurilor, într-o zi va avea tot ce-şi doreşte şi se va putea considera un om realizat. Este o "într-o zi" destul de mare. Vincent îi atrage atenţia că nu există decât momentul prezent, numai azi, numai acum, acest punct din timp. "Într-o zi" a devenit doar o scuză ca să nu lupte pentru ceea ce-şi doreşte cu adevărat.

În *"Annie Hall"*, Alvy Singer (Woody Allen) îşi prezintă atitudinea în cuvintele introductive, când ne explică "părerea mea despre viaţă. O mulţime de suferinţe, dureri, nelinişti şi probleme - şi totul se termină mult prea repede. Asta-i gluma-cheie a vieţii merle adulte, în termenii relaţiilor cu femeile." Despre asta e vorba în film: despre relaţiile lui cu femeile. Filmul îi ilustrează atitudinea.

Uneori, e dificil să se separe *punctul de vedere* de *atitudine.* Mulţi dinte studenţii mei se chinuiesc să definească aceste două calităţi, dar le tot spun că nu are prea mare importanţă. Când creezi nucleul de bază al personajului, luaţi un bulgăre mare de ceară (personajul) şi-l împărţiţi în patru bucăţi separate. Părţile şi întregul, da? Cui îi pasă dacă o parte este *punct de vedere* şi altă parte e *atitudine?* N-are nici o importanţă: părţile şi întregul reprezintă, de fapt, acelaşi lucru. Aşa că, dacă sunteţi nesigur în legătură cu ceea ce este o anumită trăsătură de caracter, *punct de vedere* sau *atitudine,* nu vă faceţi griji. Separaţi doar cele două concepte în mintea dumneavoastră, şi va fi de ajuns.

A patra calitate care determină valoarea unui bun personaj este *schimbarea* sau *transformarea.* Personajul dumneavoastră se schimbă pe parcursul scenariului? Dacă da, în ce constă schimbarea? O puteţi defini? O puteţi articula? Puteţi să trasaţi arcul emoţional al personajului, de la început şi până la sfârşit? În *"The Truth About Cats & Dogs"* (Audrey Wells), ambele personaje trec printr-o schimbare care le determină o nouă conştiinţă de sine. Momentul final, când Abby acceptă că e într-adevăr iubită pentru că *este cine este,* încheie arcul transformării personajului.

De la începutul filmului *"Collateral"*, Max a fost portretizat ca fiind un personaj slab, un pămpălău, un individ care se teme să-l înfrunte pe dispecerul de taxiuri, un om care trăieşte în visul lui despre "într-o bună zi", reprezentat în imaginea de pe cartea poştală ilustrată. Pe scurt, această secvenţă, plasată în toiul furiei şi al derutei din taxiul care goneşte cu viteză, ne dă posibilitatea de a urmări transformarea internă a lui Max, de la slăbiciune la putere, pentru a duce în cele din urmă la încheierea filmului. Max şi-a completat arcul de personaj.

Existenţa unei schimbări pe care s-o sufere personajul pe parcursul scenariului nu e absolut obligatorie, dacă o asemenea schimbre nu stă în firea personajului. Dar transformarea,

schimbarea, pare să fie universală - mai ales prin această perioadă a cultyurii noastre. Cred că toţi semămăn, mai mult sau mai puţin, cu personajul lui Melvin (Jack Nicholson) din *"As Good As It Gets"* (Mark Andrus şi James L. Brooks). O fi Melvin complex şi fastidios ca persoană, dar nevoia lui dramatică e exprimată abia la sfârşit, prin cuvintele: "Când sunt cu tine, vreau să fiu o persoană mai bună." Cred că toţi ne dorim asta. Schimbarea, transformarea, este o constantă în viețile noastre şi dacă puteți induce o anumită modificare emoțională în personajul dumneavoastră, aceasta va crea un arc comportamental, adăugându-i o nouă dimensiune. Dacă nu vă e clar care ar putea fi schimbarea suferită de personaj, găsiți-vă timă să scrieți un eseu de o pagină sau două, analizându-i arcul emoțional.

În *"The Hustler"*, nevoia dramatică a lui Fast Eddie este aceea de a-l învinge pe Minnesota Fats şi de a câştiga zece mii de dolari într-o singură noapte - şi tot scenariul e construit în jurul acestei acțiuni dramatice. Când Fast Eddie joacă prima oară cu Minnesota Fats, pierde. Mândria, încrederea excesivă în sine şi o atitudine de "perdant" (bea prea mult în timpul jocului) îi sunt fatale. E nevoit să accepte faptul că este, într-adevăr, un loser. Când îşi dă seama de acest lucru, se asociază cu Bert Gordon (George C. Scott), fiindcă "douăzeci şi cinci la sută din ceva înseamnă mai mult decât sută la sută din nimic". Revelația lui, şi acceptarea de sine, îi dau posibilitatea de a deveni un câştigător. Fast Eddie îl povoacă pe Minnesota Fats şi, de data asta, îl învinge cu uşurință. Aceasta este schimbarea parcursă de el, transformarea lui.

"Seabiscuit" (Gary Ross) este un alt exemplu clar de schimbare. În acest film bazat pe o întâmplare adevărată, vedem cine sunt personajele şi ce vor să devină. Charles Howard (Jeff Bridges) vine la San Francisco, cu câțiva dolari în buzunar, ca să facă avere. E un om care crede în viitor. Apoi, însă, fiul lui moare într-un accident de maşină, soția îl părăseşte, iar Howard se cufundă într-o adâncă depresie. Cunoaşte o femeie tânără, se însoară cu ea şi i se trezeşte interesul față de cai şi curse. Dar, în adâncul sufletului, continuă să deplângă pierderea fiului său.

Red Pollard (Toby Maguire) a crescut într-o familie de clasă mijlocie, înstărită, printre cărți şi discuții intelectuale. Dar Red are talent la călărie. Când începe Criza, familia lui îşi pierde casa, fiind nevoită să lupte pentru supraviețuire. În jurul vârstei de cincisprezece ani, Red participă la nişte curse şi are succes - atâta succes, chiar, încât tatăl lui îl dă pe mâna unui proprietar de grajduri, fiindcă el n-are din ce să-l întrețină. Red se simte nedorit, bun de nimic, şi curând sensul autodestructiv al comportamentului său devine evident, când ajunge să-şi câştige existența pe pistele de curse.

Tom Smith (Chris Cooper) are şi el un har nefiresc al comunicării cu animlele. Singurul lucru care-l mână în viaţă e goana după libertate. Într-o secvencioară fermecătoare de la începutul filmului, Tom Smith călăreşte pe câmpie, până ajunge la un gard de sârmă ghimpată. În timp ce-l examinează, îl auzim pe Charles Howard vorbind despre viitor, în voiceover.

Prezentarea acestor trei personaje este o ilustrare a ceea ce-au pierdut în viețile lor: Howard şi-a pierdut fiul, Polard familia, iar Tom Smith, libertatea. În plus, dacă vă gândiți la viaţa calului, Seabiscuit, acesta a fost luat de lângă mama lui la vârsta de şase luni, pentru a fi dresat, pedepsit şi ridiculizat de diverşi antrenori. Curând, devine un rebel, un animal sfidător care a "uitat ce înseamnă" să fii cal - după cum observă Smith.

Aceste patru personaje se asociază într-o călăorie şi, prin eforturile şi spiritul lor de echipă, lansează împreună un strigăt de raliere către o ţară întreagă. Howard îşi priveşte echipa ca pe propria familie; Red îl vede ca pe un tată. Tom Smith doarme sub cerul înstelat. ŞŞi, prin ispăvile eroice ale lui Seabiscuit, toți sunt uniți laolaltă. După cum observă Red Pollard în ultima secvență a filmului: "ŞŞtiți, toată lumea crede că am găsit mârțoaga asta şi am peticit-o, dar nu-i adevărat... El ne-a lecuit pe noi. Pe toți. ŞŞi cred că, într-un fel, şi noi înşine ne-am vindecat unii pe alții."

Toate cele patru personaje - Howard, Pollard, Smith şi Seabiscuit - au trecut printr-o schimbare, o transformare, şi pe parcursul acestui proces, ne-au angajat sensibilitățile într-un mod care ne tuşează, ne mişcă şi ne inspiră.

"Ordinary People", scris de Alvin Sargent după romanul lui Judith Guest, îl arată pe Conrad Jarrett (Timothy Hutton) suferind o schimbare majoră. La începutul filmului, Conrad e închis în sine şi traumatizat emoțional de moartea fratelui său şi de răceala părinților. Spre sfârşit, reuşeşte să se deschidă şi să se exprime, poate să înțeleagă dinamica emoțională a morții fratelui său şi să de detaşeze de povara dureroasă a vinovăției, găseşte calea spre a cere ajutor tatălui şi psihiatrului, şi găseşte o fată în care să poată avea încredere şi cu care să se simtă bine.

Tatăl lui, jucat de Donald Sutherand, trece şi el prin nişte schimbări. Începe ca un om convențional şi delăsător, dar învață să-şi asculte fiul, devine tolerant şi înțelegător, şi curând începe să-şi pună întrebări despre sine însuşi, despre căsnicia şi atitudinile lui. Ba chiar, îi cere ajutorul aceluiaşi psihiatru care se ocupă şi de fiul lui, interpretat de Jud Hirsch. Pe scurt, învață să-şi pună la îndoială propriile valori, nevoi şi dorințe.

Singurul personaj principale care nu se schimbă este mama lui Conrad, jucată de Mary Tyler Moore. Descrisă în indicațiile de regie de la început ca o femeie "grațioasă şi controlată", ea seamănă aidoma cu propriul ei frigider: "garnisită cu de toate şi

perfect organizată, fără nici un lucru nelalocul său". E genul de persoană care crede cu convingere că aparențele sunt totul. Casa ei e imaculată, în debarale domnește o ordine desăvârșită, și sunt gata să pun pariu pe ce vreți dumneavoastră că, dacă deschideți orice sertar din casă, veți vedea înăuntru numai obiecte rânduite cu cea mai mare meticulozitate. Genul ăsta de persoană este. Mereu pare să fie ferm stăpână pe situație, fără să cedeze în fața atitudinilor și opiniilor nimănui, convinsă tot timpul că numai ea are dreptate. Spre sfârșitul filmului, tatăl și fiul s-au schimbat, dar ea nu - așa că familia se destramă... În secvența finală, tatăl și fiul stau așezați pe verandă, după ce soția și mama lor i-a părăsit. Plecarea ei îi face pe tată și fiu să devină și mai apropiați.
Vedeți dacă vă puteți pune personajul să treac prin vreun soi de schimbare, fie emoțională fie fizică, întrucât aceasta îl va aprofunda și-l va lărgi în termenii unei recunoașteri universale care să transceandă orice limbă, culoare, cultură sau spațiu geografic.
Dacă cunoașteți și puteți defini aceste patru elemente ale personajului - nevoia dramatică, punctul de vedere, atitudinea și schimbarea - veți dispune de instrumentele necesare pentru a crea prsonaje bune. Uneori, ele se vor suprapune sau influența unele pe altele, cum ar fi de pildă o atitudine ce se manifestă ca un punct de vedere, sau o nevoie dramatică care determină schimbarea, schimbare care la rândul ei va afecta atitudinea personajului. Dacă se întâmplă acest lucru, nu vă faceți griji. Uneori, e necesar să se demonteze un mecanism, în scopul de a-l asambla la loc mai bine decât înainte.

Exercițiu

Determinați-vă personajul principal. Care este *nevoia sa dramatică?* Ce dorește personajul să câștige, să obțină sau să realizeze pe parcursul scenariului? Care e forța fizică sau emoțională care-l poartă înainte prin scenariu, de la început și până la sfârșit? Definiți-o, articulați-o. Scrieți-o pe hârtie, într-o frază, două... Definiți-o clar și succint.
Faceți același lucru cu *punctul de vedere* al personajului. Cum *vede* personajul dumneavoastră lumea? Prin oahcleri cu lentile roz, ca un visător sau un idealist, cum vedem în secvența introductivă a strălucitului *"Rushmore"* de Wes Anderson? Sau o privește cu ochi blazați și cinici, ca Lester Burnham în *"American Beauty"?* Rețineți, punctul de vedere este unsistem de credință. Trebuie să cunoașteți punctul de vedere al personajului. Scrieți-l pe hârtie. Definiți-l.
Faceți același lucru cu *atitudinea* personajului. Care e maniera

sau opinia sa? Scrieți-o. Definiți-o.
Dar *schimbarea?* Personajul dumneavoastră parcurge vreo schimbare în timpul scenariului? Care este aceea? Scrieți-o. Definiți-o.
Trebuie să puteți defini în câteva propoziții aceste patru calități. În cazul de față, timpul de gândire este mai relevant decât timpul de scris. După cum am mai spus, cel mai greu lucru la scris este acela de a ști ce să scrieți. Gândiți-vă la calitățile care intră în compoziția unui bun personaj și vedeți cum se aplică personajelor dumneavoastră.

Capitolul 6.

Instrumentele personajului

POVESTITORUL: "Royal Tenenbaum a cumpărat casa de pe Archer Avenue în iarna celui de-al treizeci şi cincilea an al său de viaţă. În următorii zece ani, el şi soţia lui au avut trei copii, şi s-au despărţit."
- Wes Anderson şi Owen Wilson, *"The Royual Tenenbaums"*

Aşa cum am menţionat în Capitolul 1, acţiunea unui roman are loc pe tărâmul mintal al acţiunii dramatice, acţiunea unei piese de teatru se desfăşoară prin dialoguri, iar un scenariu este o poveste spusă cu imagini, dialoguri şi descrieri, şi situată în contextul unei structuri dramatice. Trei forme diferite, trei moduri diferite de a aborda o povestire.
Filmul este comportament. ŞŞtim multe despre personaje, după felul cum acţionează, sau reacţionează, în anumite situaţii. Imaginile pot dezvălui aspecte diferite ale lui personaj. În *"Thelma & Louise"*, de exemplu, cele două femei abordează diferit împachetarea valizelor: Thelma stă în faţa debaralei, nesigură, aşa că până la urmă şi le ia pe toate. Louise, pe de altă parte, îi ia o pereche de pantofi înveliţi în plastic, două pulovăre, două sutiene, trei rânduri de lenjerie, două perechi de şosete - după care, parcă gândindu-se mai bine, aruncă încă o pereche de şosete, ca pentru siguranţă. Spală şi şterge singurul pahar de pe chiuvetă, îl pune la locul lui şi iese pe uşă. Ce dezvăluie aceste acţiuni despre cele două personaje? Thelma ar putea fi numită distratată sau aeriană, câtă vreme Louise pare o femeie concentrată şi organizată.
"Seabiscuit" e un alt exemplu în acest sens. Tom Smith caută un călăreţ pentru Seabiscuit şi se uită cum patru grăjdari încearcă să strunească nărăvaşul cal, în timp ce un jockey vrea să-l încalece. Caul opune rezistenţă, luptând cu înverşunare. Neputând să urce în şa, jockeyul pleacă furios, bombănind de unul singur. Smith clatină din cap şi dă să se îndepărteze şi el, când îl vede pe Red Pollard angajat într-o încăierare cu patru ajutoare de la grajduri. Jockeyul îi sfidează cu curaj pe ceilalţi şi nu se lasă. Smith îl priveşte pe Red cum luptă, apoi şi pe Seabiscuit cum luptă; privirea i se mută de la unul la altul, şi parcă i-anm şi vedea rotiţele minţii învârtindu-se. ŞŞi el vede ceea ce vedem şi noi: Seabiscuit şi Red sunt două suflete înrudite. Nu e nevoie de nici o replică, de nici o explicaţie. Cât ai bate din palme, Red ajunge jockeyul lui Seabiscuit.
Caracterul relevă natura adânc înrădăcinată a sinelui unei persoane, *cine este acea persoană,* în termenii valorilor, ai

acțiunilor şi ai convingerilor sale. Personajele se evidențiază pe ele însele prin acțiuni, reacții şi alegerile creative pe care le fac. *Caracterizarea,* pe de altă parte, este exprimată prin detaliile de viață, modul cum trăiesc, maşinile cu care circulă, tablourile pe care şi le agață pe pereți, ceea ce le place şi ce nu le place, ce mănâncă, şi alte forme de expresie a caracterului. Caracterizarea exprimă gustul individului şi felul cum se prezintă acesta în fața lumii.

Crearea unui personaj este un proces care vă va însoți de la început şi până la sfârşit, de la fade in la fade out. Este un proces educațional neîntrerupt, o experiență care continuă să se extindă pe măsură ce penetrăm tot mai adânc în viețile personajelor oastre.

Există multe moduri de a aborda scrierea unui personaj. Unii autori meditează timp îndelungat la personajele lor, după care, când simt că le "cunosc", se reped să se apuce de scris. Alții creează o listă elaborată de caracterizări. Unii înşiră elementele importante din viața personajului pe cartonaşe. Alții redactează descrieri extensive, sau desenează diagrame de comportament. Unii folosesc ilustrații din ziare şi reviste, ca să le fie mai uşor să *vadă* cum arată personajele. "Ăsta e personajul meu", spun ei. Pot chiar să-şi etaleze imaginile deasupra mesei de lucru, ca să "fie cu" personajele în timp ce scriu scenariul. Unii folosesc actori şi aqctrițe binecunoscute ca modele pentru personaje.

Orice metodă, tehnică sau instrument care vă uşurează crearea personajului este bun. Alegeți-vă singuri calea. Puteți folosi toate mijloacele menționate aici, sau numai pe unele, sau nici unul. Dacă un instrument merge, folosiți-l; dacă nu, nu. Găsiți-vă propria cale, propriul stil de a crea personajele. Singurul criteriu important este acela că trebuie să obțineți rezultate.

Una dintre cele mai relvante metode de creare a personajelor este *scrierea biografiei.* Biografia personajului este un exercițiu automat, de asociere liberă a ideilor, care dezvăluie istoria personajului de la naştere până în momentul când începe povestirea. Caturează şi defineşte forțele fizice şi emoționale, atât interne cât şi externe, care acționează asupra personajului în timpul acelor ani de formare care-i modelează comportamentul. Este un proces care dezvăluie caracterul.

Să începem cu începutul. Personajul dumneavoastră este bărbat sau femeie? Unde locuieşte? În ce oraş, în ce țară? Unde s-a născut? A fost singur la părinți, sau a mai avut frați şi surori? În ce fel de relații s-a aflat cu aceştia - bune, rele, încrezătoare, aventuroase? Ce fel de copilărie ați spune că a avut personajul dumneavoastră? Ați considera-o fericită, sau tristă? A prezentat dificultăți fizice sau medicale, probleme emoționale sau de sănătate? Dar relațiile cu părinții - cum au fost, bune sau rele? A fost personajul nostru un copil rău, care nimerea în tot felul

de buclucuri, sau a fost cuminte şi retras, preferând propria sa viaţă interioară în locul uneia sociale? Era încăpăţânat şi capricios, şi avea probleme cu autoritatea? Consideraţi că era activ pe plan social, îşi făcea uşor prieteni, se înţelegea bine cu rudele şi cu ceilalţi copii? Ce fel de copil aţi spune că era?

Neastâmpărat sau ascultător? Era sociabil şi extrovertit sau un introvertit studios şi timid? Lăsaţi-vă propria imaginaţie să vă fie călăuză.

Când începeţi să vă formulaţi personajul de la naştere, îl vedeţi cum creşte şi se dezvoltă ca trup, formă şi contur. Reţineţi, acesta este un proces care *formează* personajele.

Din ce trăiau părinţii personajului? Au fost săraci, de nivel mediu, sau de clasă mijlociu-superioară? Fuseseră divorţaţi? Personajul a fost crescut doar de un singur părinte, fie mamă, fie tată? Acest lucru a avut vreun impact asupra sa? Părinţii sau comportat abuziv, fie numai verbal, fie chiar şi fizic? Dar bunicii? Unchii şi mătuşile? Personajul a trecut prin "şcoala străzii", sau a avut o existenţă ocrotită? Părinţii săi munceau cu normă întreagă? Dacă da, ce efect a avut acest lucru asupra personajului? Le era greu părinţilor săi să se descurce cu banii? Ce fel de sacrificii erau nevoiţi să facă?

De cele mai mule ori, împart biografia personajelor mele în primii zece ani de viaţă, următorii zece ani, următorii zece - şi aşa mai departe, după cum e cazul. Nu strică să exploraţi cât mai meticulos aceşti prin zece ani, pentru că atunci se formează tiparele comportamentale. Imaginaţi-vă anii preşcolari, apoi continuaţi cu cei de şcoală generală. Vedeţi dacă puteţi schiţa relaţiile cu prietenii, profesorii şi familia.

Gândiţi-vă la următorul deceniu din viaţa personajului - vârstele cuprinse între zece şi douăzeci de ani, adică gimnaziul şi liceul. Ce fel de influenţe a suferit personajul, în perioada de creştere? Ce prieteni a avut? Ce fel de interese avea? Îl preocupau acţiunile extraşcolare, ca discuţiile sau cercurile de istorie? Participa la activităţi sportive după ore, la evenimente sociale sau politice? ŞŞi cu experienţele sexuale cum a fost? A dăinuit de-atunci vreo ostilitate sau invidie, care s-a manifestat în vreun fel în comportamentul personajului? Ce fel de relaţii avea personajul cu părinţii lui, în vremurile acelea?

Cum a fost viaţa lui în liceu? În ce relaţii era cu profesorii? Avea un mentor - şi dacă da, cine era acela? ŞŞi care erau beneficiile acelor îndrumări? S-a întâmplat vreun eveniment traumatic important care ar fi putut să aibă un impact emoţional puternic asupra personajului? Se simţea ca un străin, inadaptat, proscris? Aruncaţi o privire la *"Mean Girls"* (Tina Fey). Tot filmul este construit în jurul acestei situaţii. Sunt necesare cât mai multe informaţii posibil despre perioada de creştere a personajului.

Treceți, apoi, la al treilea deceniu din viața lui. S-a dus la colegiu? Dacă da, unde? În ce specialitate şi-a luat diploma? Ce vise, speranțe şi aspirații avea? Era un student conştiincios, sau se ținea numai de petreceri? Ce medii avea? ŞŞi-a schimbat interesele şi preocupările în timpul anilor de studenție? Dar cu dragostea cum stătea? A avut multe iubite, sau doar câteva? A devenit activ pe scena politică a campusului? Muncea cu normă întreagă sau parțială în timpul studiilor?
Ce s-a întâmplat după absolvire? ŞŞi-a găsit uşor de lucru? S-a căsătorit şi s-a aşezat la casa lui? Se simțea pierdut şi dezorientat, neştiind pe ce drum s-o apuce mai departe? Aceasta este o perioadă a vieții foarte potrivită pentru a ne concentra asupra ei, întrucât visele invididuale se ciocnesc adesea dureros cu realitatea; uneori, poți construi o întreagă poveste în jurul acestei premise. Explorați în continuare viața personajului, până în momentul când începe povestea.
Cât de puternică poate fi biografia personajului? Ea este o unealtă extraordinară, care dezvăluie informații profunde şi semnificative despre personajul principal, fiind totodată şi o sursă foarte eficace pentru a genera conflicte.
Chiar dacă biografia personajului este o unealtă destinată numai uzului dumneavoastră propriu, există momente când puteți simți nevoia să încorporați o parte din acest material biografic, dacă nu chiar pe tot, în scenariu. În *"The Royal Tenenbaums"*, primele câteva pagini ale scenariului prezintă personajele, în timp ce povestitorul ne spune istoria familiei printr-o atitudine pe care eu o numesc romanescă față de scenaristică: "Royal Tenenbaum a cumpărat casa de pe Archer Avenue în iarnacelui de-al treizeci şi cincilea an al său de viață," începe naratorul. "În următorii zece ani, el şi soția lui au avut trei copii, apoi s-au despărțit..." În timp ce povestitorul ne serveşte aceste informații, îi vede pe cei trei copii crescând. Această secvență dă tonul întregului film, stabilind temele familiei, eşecului şi iertării, familiare lui Anderson.
În *"Annie Hall"*, Woody Allen ne arată biografia personajului Alvy Singer în primele zece pagini ale scenariului. "Am fost un copil rezonabil de fericit, cred. Am crescut în Brooklyn, în timpul celui de-Al Doilea Război Mondial." Apoi, îi *vedem* primii ani de viață, perioada de creştere şi impactul acesteia asupra relațiilor lui cu femeile. "Psihanalistul îmi spune că exagerez importanța amintirilor mele din copilărie, dar jur că am crescut sub roller coaster-ul din cartierul Coney Island al Brooklyn-ului. Poate că aşa se explică personalitatea mea, care este puțin cam nervoasă, cred."
Un personaj este suma tuturor experiențelor sale. Actrii şi actrițele folosesc de asemenea biografiile personajelor, pentru a construi şi forma caractere. Una dintre studentele mele, actriță,

a dat probă la un film de Martin Scorsese. Ca să se pregătească pentru probă, şi-a abordat rolul făcând o biografie a personajului, după care a structurat scena ce i s-a dat la probă în început, mijloc şi sfârşit, după criterii emoţionale. Lui Scorsese i-a plăcut proba şi a remarcat cât de bine pregătită era.

După aceea, a mai chemat-o încă de trei ori, dintre care de două pentru a da proba împreună cu Robert De Niro. Amândoi au plăcut-o, chiar dacă până la urmă n-a primit rolul. Hotărâseră să caute "o altă fizionomie" - c-aşa-i în showbiz. Pregătirea, însă, a fost aceea care a ajutat-o să ajungă atât de departe.

Pentru a vă putea cunoaşte cu adevărat personajul, trebuie să vă pregătiţi în acelaşi mod. Cât de lungă trebuie să fie biografia unui personaj? Obişnuiesc să le spun studenţilor mei că, scrisă prin liberă asociere de idei, o biografie trebuie să aibă cam între cinci şi şapte pagini, sau poate puţin mai mult. Aceasta nu este decât o regulă orientativă. De asemenea, el mai spun că, atunci când scriu biografia unui personaj, uneori mi se întâmplă să ajung până la vreo douăzeci şi cinci de pagini. Încep cu bunicii personajului, după ambii părinţi, apoi merg înainte până la părinţii săi, şi în continuare îi reconstitui iaţa de la naştere până în momentul când începe povestirea. Se poate chiar şi să scriu biografii ale vieţilor anterioare, încheind cu diagrama astrologică a personajului. Scriu cât de multe pagini pot, prin asociere liberă de idei. Nu contează câte pagini îmi ies - fie cincisprezece, fie douăzeci - eu fac tot ce e necesar pentru a ajunge să-mi cunosc personajul.

Dacă vă e greu să pătrundeţi în interiorul personajului, încercaţi să-i scrieţi biografia la persoana întâi - de exemplu: "Numele meu este David Hollister. M-am născut la Boston, în ziua de cinci iulie. Tatăl meu era jurist maritim şi părea să fie supărat tot timpul. Nu eram sigur de ce, dar îmi spuneam mereu că eu trebuia să fiu cauza. Voia să ajung un bun profesionist, dar pe mine mai mult mă interesa muzica."

Lucrul cel mai extraordinar la biografia unui personaj este acela că, atunci când o terminaţi, aveţi senzaţia că într-adevăr cunoaşteţi personajul. Când aţi terminat biografia, puteţi să luaţi paginile pe care le-aţi scris şi să le puneţi undeva, într-un sertar. V-aţşi scos din cap toate acele gânduri, emoţii şi sentimente arbitrare, disociate, răzleţe, şi le-aţi aşternut pe hârtie. Când vă aşezaţi în faţa colii albe, această muncă prealabilă la caracterul personajului vă va ajuta să-i găsiţi vocea adevărată.

Câtă vreme biografia urmăreşte viaţa personajului de la naştere şi până când începe povestea, ce putem spune despre acea perioadă din viaţa lui cuprinsă pe parcursul filmului, de la fade in până la fade out? Aici definim aspectele *profesionmale, personale* şi *private* ale personajului.

Mai întâi, să vedem care e viaţa profesională a personajului: din ce-şi câştigă existenţa protagonistul nostru? În ce relaţii se află cu şeful sau patronul? Bune? Rele? Se simte neglijat? Folosit? Plătit prea puţin? De cât timp lucrează în funcţia lui actuală? Care sunt relaţiile personajului cu colegii? Se vede cu ei şi în afara serviciului? Unde, când şi cum s-a început cariera? În camera de corespondenţă? La un program de training executiv? A fost angajat imediat după absolvirea colegiului?

Se întâmplă ceva între personaj şi şeful său care să cauzeze tensiuni emoţionale? Pierderea unui client, eventual? În *"American Beauty"*, Lester are acelaşi şef de vreo paisprezece ani, iar când începe povestea, compania a angajat un expert în eficienţă ca să evalueze mersul afacerilor. Iar lui Lester nu-i convine deloc. Soţia lui, Carolyn, e agent imobiliatr şi, deşi n-o vedem în această ipostază decât în vreo două secvenţe, e remarcabil cât de mult îi îmbogăţeşte această ocupaţie personajul.

Este imporant să ştiţi toate aceste lucruri despre personajele dumneavoastră. În *"The Bourne Supremacy"*, Jason Bourne este o victimă a amneziei, şi trebuie să învingă tot felul de obstacole ca să afle cine e şi ce trecut are. Scrieţi un eseu de două, trei pagini, bazat pe libera asociere a ideilor, urmărind viaţa personală a protagonistului. Descrieţi-o şi exploraţi-o, concentrându-vă asupra reaţiilor lui de la locul de muncă, oricare şi oricum ar fi acelea.

Odată ce aţi stabilit şi definit viaţa personală a personajului, treceţi la viaţa lui *personală.* Când începe povestea, personajul este celibatar, căsătorit, văduv, divorţat sau separat de partener(ă)? Poate că,la începutul filmului, tocmai s-a despărţit de cineva - sau poate că relaţia lor e şubredă şi se va destrăma curând... Să zicem că personajul e căsătorit: de cât timp, şi cu cine? Are o căsnicie reuşită? O relaţie conjugală în care cei doi parteneri sunt siguri unul de celălalt? Căsnicia dintre Jim Braddock (Russell Crowe) şi soţia sa, Mae (Renée Zellweger), în *"Cinderella Man"*, este un foarte bun exemplu în acest sens. Mariajul le e pus la încercare pe tot parcursul filmului, iar devotamentul lor reciproc, ca şi faţă de copii, adaugă dimensiuni în plus personajelor. În acelaşi mod, relaţia dintre Frankie Dunn (Clint Eastwood) şi fiica lui nevăzută, în *"Million Dollar Baby"* (Paul Haggis) - reprezentată pe ecran numai cu ajutorul scrisorilor pe care i le trimite el, doar spre a fi returnate mereu - ne oferă o viziune mai profundă asupa relaţiei lui Frankie cu Maggie (Hilary Swank). Ce s-a întâmplat între Frankie şi fiica lui, ca să provoace o asemenea ruptură? De ce dăinuieşte acea duşmănie între ei? ŞŞi chiar dacă e tratată numai aluziv, aceasta adaugă un vector motivaţional puternic în relaţia lui Frankie cu protejata lui.

Viaţa privată se referă la cea ce face personajul atunci când e

siongur. Ce hobby-uri sau interese are? Joggingul? Un club de gimnastică? Hatha Yoga? Cursuri postuniversitare? Arta culinară, tâmplăria, traforajul, ameajarea casei, pictura, scrisul, grădinăritul? Definirea vieții private a personajului reprezintă un mod excelent de a-i adăuga acestuia dimensiuni şi profunzime.

Într-unul dintre filmele regizorului John Frankenheimer, personajul principal, un detectiv, urmează un curs de bucătărie gourmet franțuzească o dată pe săptămână. Visul lui este acela de a învăța să prepare un soufflé special. În "*The Shawshank Redemption*", hobby-ul lui Andy Dufresne este sculptura de piese de şah din piatră. Mai târziu, vom afla că acest interes l-a dus spre soluția de a săpa tunelul pe unde evadează din Penitenciarul Shawshank.

Scrieți despre viața profesională, personală şi privată a personajului, alocând cam două-trei pagini fiecăreia dintre ele. Folosiți libera-asociere de idei; lăsați pur şi simplu ca totul să se scurgă afară din mintea dumneavoastră. Definiți ideile, articulați-le, dar nu vi le cenzurați. Pe măsură de efectuați acest exercițiu, amintiți-vă că vă agajați într-un proces care *dezvăluie* caracterul. Acesta este doar unul dintre insterumentele creerii personajelor.

Un alt instrument pe care-l puteți folosi pentru a vă dezvolta şi extinde capacitatea de a crea personaje este *Cercetarea.* Există două feluri de cercetare - cercetarea *live* (pe viu) şi cercetarea *textuală.*

În cercetarea *live,* discutați cu oamenii pentru a culege idei, gânduri, sentimente, experiențe şi material de fundal. Să ne imaginăm că scrieți o povestire despre un atelier auto specializat în modificarea personalizată a maşinilor şi vreți să ştiți cum funcționează şi operează o asemenea unitate. Aflați dacă există ateliere de acest fel în cartierul unde locuiți. La nevoie, căutați pe Google sau în Paginile Galbene. Dacă puteți vorbi cu angajații de la administrație, cu designerii sau cu cei ce lucrează efectiv în atelier, veți afla multe lucruri semnificative despre acel gen de oameni şi mediul lor de lucru.

Scrieți o listă de întrebări pe care vreți să le puneți, şi luați la dumneavoastră şi un mic reportofon pentru a vă înregistra subiecții, sau măcar un carnețel în care să notați lucrurile cele mai importante pe care vi le spun. (ATENȚIE! Întotdeauna trebuie să le cereți permisiunea de a-i înregistra, fie față-n față, fie prin telefon. De cele mai multe ori, vor fi de acord, mai ales dacă le spuneți că scrieți un scenariu de film sau de televiziune. Dacă vă cer bani pentru timpul acordat, sau sub oricare alt pretext, căutați pe altcineva.) Majoritatea oamenilor sunt gata să-şi împărtăşească experiențele. În plus, dacă scrieți scenariul, îl vindeți şi intră în producție, e foarte posibil ca producătorul să-i ceară subiectului intervievat de dumneavoastră să colaboreze

la film în calitate de consultant.
Dacă citiți un articol de ziar şi vreți să discutați cu persoanele menționate în el, sunați la redacție, cereți să vorbiți cu autorul reportajului, şi vedeți dacă acesta vă poate pune în legătură cu acei oameni. Apoi, dați-le telefon, explicați-le de ce vă interesează subiectul şi cereți-le permisiunea să-i intervievați. Vedeți ce puteți afla de la ei. Un prieten al meu, director de studio care a devenit şi scenarist, a scris o povestire despre un asasin de meserie. A terminat primul draft şi mi-a spus că nu era prea mulțumit de el, rugându-mă să i-l citesc şi eu. Am constatat că, deşi subiectul era bun, povestea în sine rămânea superficială, lipsită de profunzime şi dimensiuni. L-am întrebat cât de mult se documentase şi, spre marea mea surprindere, mi-a răspuns: "Doar puțin..." I-am spus că se vedea şi l-am sfătuit să se gândească la o cercetare serioasă pentru personajul principal, înainte de a se apuca din nou de scris.
Întâmplător, mi-am amintit că *"Rolling Stone"* publicase un interviu amplu cu un ucigaş profesionist, în urmă cu câteva luni, şi i l-am menționaty prietenului meu. Acesta a dat telefon la *"Rolling Stone"*, a vorbit cu reporterul care scrisese articolul, l-a găsit pe asasin şi a aranjat să-l intervieveze şi el, prin telefon. Cu acest prilej, prietenul meu a aflat despre lumea asasinilor profesionişti mai multe decât ar fi putut el să conceapă vreodată. (În acelaşi sens, unul dintre motivele pentru care personajul lui Vincent, din *"Collateral"*, a fost atât de bine construit, se datorează cercetărilor extensive pe care le-a făcut, în pregătirea scenariului, autorul - Stuart Beattie.) După ce a vorbit cu ucigaşul, prietenul meu şi-a rescris scenariul şi a încheiat un acord conform căruia, dacă filmul avea să se realizeze vreodată, asasinul urma să fie angajat pe post de consultant special, cu un salariu foarte bun. N-a avut cum să-i garanteze asta, desigur, dar i-a promis că avea să i-o ceară producătorului sau regisorului. Mai târziu, scenariul a fost ales de un producător şi, peste câteva luni, acesta l-a vândut unui studio, unde filmul a intrat "pe țeavă"; asasinul a fost solicitat să fie consilier al realizatorilor.
Recent, scriam un scenariu de science-fiction futurist şi aveam nevoie de informații desre un fenomen cosmic de mare putere, care să abă impact asupra Pământului. Am sunat la Jet Propulsion Laboratory, unde am vorbit cu persoana de la relațiile cu publicul şi i-am spus de ce anume aveam nevoie, iar ea m-a îndrumat spre doi oameni de ştiință care lucrau în domeniul exploziilor de raze gamma. Am fixat o întâlnire cu ei, mi-am luat reportofonul la mine şi am înregistrat tot ceea ce aveau de spus despre acel subiect. Când am scris scenariul, am inclus în el chiar şi unele dintre ideile lor proprii. Aceasta este valoarea *cercetării live.*
Cercetarea textuală constă în consultarea biblioecilor, a muzeelor

sau a altor instituții, pentru a obține informații din cărți, periodice, microfișe ori ziare vechi. Când realizam filme documentare la David L. Wolper Production, prima mea însărcinare a fost aceea de a mă ocupa de cercetări, şi mi-am dezvoltat o mare abilitate de a "găsi" tot felul de lucruri. Am dat peste primele-

primele fotografii ale lui Grace Kelly ca model, la vârsta de şaptesprezece ani. Am descoperit originalul imaginilor filmate de pe una dintre ambarcațiuni, în timpul notoriei debarcări din Baja de los Cocinos, după care am fost luat la întrebări de nişte oficialități de la Departamentul de Stat şi F.B.I., care voiau să ştie cum şi unde le găsisem. Am dezgropat prima apariție pe peliculă (într-un scurt-metraj industrial realizat pentru Union 76 Gas Company) a unei tinere actrițe care mai târziu avea să fie cunoscută ca Marilyn Monroe.

Dacă vă interesează informații despre subiect - fie un personaj, ie un eveniment - căutați la bibliotecă orice cărți sau reviste scrise despre acel subiect. Dacă găsiți ceva ce arată atrăgător, parcurgeți tabla de materii. Vi se pare interesant? Se aplică domeniilor care vă preocupă? Răsfoiți câteva capitole. E uşor de citit? Conține destulefapt şi detalii pentru a vă ajuta la clarificarea subiectului? Trei sau patru cărți ar trebui să vă furnizeze suficient material ca să aveți de lucru vreme de câteva săpămâni. Dacă e necesar, puteți reveni oricând, ca să mai studiați şi alte cărți, mai târziu. Nu trebuie să vă supraîncărcați cu prea multe informații, care s-ar putea nici măcar să nu fie necesare.

Acum câțiva ani, mă documentam pentru un proiect despre un arheolog care lucra pe teren, şi voiam să obțin nişe informații de bază.Am dat telefon la catedra de arheologie a U.C.L.A. şi am aranjat să intrvievez un absolvent care tocmai se întorsese de pe teren. Apoi, am sunat la Museum of Northern Arizona, unde avea loc povestea, şi am vorbit cu bibliotecara de la secția de referință, care mi-a trimis un catalog complet cu cărțile, articolele, filmele şi numelor de persoane cu care puteam vorbi. Mi-a fost de un ajutor inestimabil.

Consultați ziarele şi revistele vechi. Uitați-vă în *"Reader's Guide to Periodical Literature"* şi *"The New York Times Index"*. Dacă aveți nevoie de ajutor pentru a găsi cărțile sau periodicele, mergeți la biroul de referință al bibliotecii. De obicei, bibliotecarele vă pot fi de mare folos. De asemenea, consultați bibliografia din ultimele pagini ale tuturor cărților pe care le găsiți. Eu aşa îmi încep fiecare proiect, indiferent dacă e un scenariu original de ficțiune sau un film documentar. În acest mod, aflu ce s-a scris despre acel subiect.

Cercetarea este o metodă excelentă pentru a extinde şi dezvolta atât personajele, cât şi povestirea. *"Seabiscuit"* oferă un exemplu concludent al modului cum cercetarea poate efectiv să amplifice

perspectivele istorice asupra firului epic, nu numai la nivelul plotului, ci şi cu ajutorul fotografiilor de epocă şi al imaginilor filmate în cine-verité. E o cale ideală de a reconstiui locurile şi perioada, ca şi de a inspira incidente sau evenimente pe care le puteți include în povestire.

Dar dialogul? Dialogul este şi el un instrument de construcție a personajelor. E adevărat că unii scriitori au o ureche mai bună pentru scrisul dilogurilor decât alții, dar dacă vă cunoaşteți personajul destul de bine, dacă vă simțiți comod în pielea sa, atunci dialogul va fi individualizat şi destul de adecvat pentru a captura "esența" acelui personaj. Puteți să spuneți lucruri, să arătați lucruri sau să explicați lucruri, în scopul de a dezvălui personajul.
Una dintre întrebările care mi se pun încontinuu este: "Cum mi-aş putea îmbunătăți dialogurile?" Când întreb ce defecte au, răspunsul este, de obicei: "Sunt slabe, nefireşti, stângace, false, şi toate replicile sună la fel." ŞŞi se prea poate ca aşa să stea lucrurile.
Oamenii se agață de dialoguri fiindcă nu înțeleg ce sunt acestea şi ce rol joacă. Le acordă prea multă importanță. Susțin că dialogul reuşit e "totul" într-un scenariu, iar când încep să scrie şi replicile nu se ridică la înălțimea aşteptărilor, se îngrijorează, devin nesiguri pe ei înşişi, uneori chiar se înfurie sau se deprimă. Nu peste mult, încep să-şi cenzureze textele, judecându-şi-le şi evaluându-şi-le singuri cu o exigență exagerată. Dac mai continuă mult aşa, nu e exclus să se oprească total din scris, fiindcă au senzația că dialogurile lor nu sunt destul de bune.
Ei, şi? Dialogul ține de experiența practică a scrierii lui - cu cât o faceți mai mult, cu atât vă devine mai uşor. Când vă aşezați la masa de scris, se prea poate să sfârşiți prin a scrie cincizeci-şaizeci de pagini cu dialouri de tot căcatu'. Foarte bine, lăsați-l în pace! În faza asta, încă nu are nici o importanță. Oricum o să-l rescrieți mai târziu, aşa că acordați-vă permisiunea de a comite un dialog cât se poate de prost Cel mai probabil, majoritatea ciornelor de lucru arată astfel. Nimeni nu poate scrie un dialog perfect, de la prima ciornă a scenariului. Scrisul unui dialog bun presupune un talent special, care se perfecționează în timp, la fel ca înotul, mersul cu bicicleta sau cântatul la pian. *Cu cât o faceți mai mult, cu atât vă devine tot mai uşor.* Nu contează cât de bun sau cât de rău e la început. Aveți încredere în procesul de creație - e mai puternic şi mai capabil decât dumneavoastră înşivă. Lăsați-vă personajele să vorbească singure, în numele lor propriu, iar dumneavoastră rezumați-vă la a scrie înainte. Analizați cât mai conştient orice judecăți sau evaluări faceți, şi nu le lăsați să vă influențeze. E mai uşor de zis decât de făcut, desigur. Permiteți-vă doar, cu

larghețe, să scrieți nişte dialoguri cât mai proaste. Nu vă blocați în capcana dorinței de a scrie un dialog perfect, de la prima replică de pe pagina întâi.
Ce scop are dialogul? El îndeplineşte ce puțin una din două funcții: aceea de a duce povestea înainte, şi cea a dezvăluirii personajelor. Data viitoare când veți vedea un film, preferabil acasă, pe D.V.D., ca să-l puteți studia în voie, ascultați-i cu atenție dialogurile. Luați o hârtie şi notați-vă efectele replicilor în fiecare secvență. Dacă doriți, puteți efectiv să desenați graficul relației dintre aceste două funcții ale dialogului, pe secvențe. Încercați, şi vedeți dacă am sau nu am dreptate.
Trebuie numai să ştiți că, dacă sunteți dispus să scrieți cincizeci-şaizeci de pagini de dialog penibil, cel mai probabil acesta se va autocorecta pe parcursul procesului natural de a scrie. Veți găsi anumite mici fraze sau expresii, cadențe sau ritmuri particulare ale replicilor, care vor tinde să vă individualizeze personajele. Spre sfârşitul primului draft scris pe hârtie, veți fi uimit de schimbările care se vor produce. La rescrierea acestor pagini, dialogul se va îmbunătăți enorm. Pentru unele persoane, scrisul dialogurilor e un talent nativ - dar, pentru cei mai mulți dintre noi, e o calitate pe care ne-o putem educa şi dezvolta.
Există diverse unelte şi tehnici pe care le puteți folosi pentru a vă ajuta să scrieți dialoguri cât mai reuşite. Una ar fi utiliazarea unui recorder pe suport magnetic sau digital, cu care să înregistrați conversațiile purtate cu prietenii sau cunoştințele. Derulați din nou înregistrările şi ascultați-le. Observați cât sunt de fragmentate convorbirile, ce repede vin şi trec gândurile. Dacă vreți să vedeți cum arată un dialog "real", transcrieți-l sub formă de scenariu. Urmăriți manierismele şi inflexiunile, găsiți *stilul* şi frazarea vorbirii. Apoi, gândiți-vă cum ar vorbi personajul dumneavoastră în acele "ritmuri" sau folosind acel "limbaj".
Una dintre elevele mele, ziaristă binecunoscută, scria un scenariu la care se gândise ani de zile. Stlul ei era elegant şi foarte lizibil. Avea nişe dialoguri minunate - sau, mai bine zis, *arătau* minunat pe pagină - fiecare propoziție era clară şi concisă, fiecare idee era completă, la nivel de gând şi de execuție. Folosirea limbii şi a punctuației erau perfecte.
Dar, când citeai replicile cu voce tare, se alegea praful. Oamenii nu vorbesc într-o proză elegantă şi impecabilă. Oamenii adevărați, vii, vorbesc fragmentar, cu propoziții grăbite şi gânduri incomplete, şi-şi pot schimba starea de spirit şi subiectul de discuție cât ai clipi din ochi. Ascultați-i doar pe cei din jur cum vorbesc, şi vă veți forma o întreagă percepție cu totul nouă a felului oamenilor de a comunica verbal. Dialogurile nu sunt

rostite în proză ireproşabilă sau în pentametri iambici. Nu scriem Shakespeare aici.
Orice scenariu este mai întâi o experienţă de lectură, înainte de a deveni şi o experienţă vizuală. Aşa cum am menţionat, una dintre principalele funcţii ale dialogului este aceea de a duce povestea înainte. În această privinţă, el trebuie să comunice fapte şi informaţii necesare cititorului, pentru ca acesta să ştie ce se întâmplă pe măsură ce povestirea merge înainte.
Pentru a propulsa povestea înainte, trebuie să se scrie *expoziţiunea* necesar pentru ca atât cititorii, cât şi personajele, să ştie ce se întâmplă. Expoziţiunea este definită ca fiind acea seriede informaţii necesare pentru a duce povestirea înainte, sau a dezvălui date despre un personaj. De obicei, dar nu întotdeauna, expoziţiunea se realizează prin dialog; personajele vorbesc despre ceea ce s-a întâmplat, în scopul de a stabili următoarea direcţie a liniei narative. O expoziţiune excesivă devine desuetă, anodină şi plicticoasă. Nu e nevoie să vă întindeţi prea mult - doar atât cât să clarificaţi lucrurile.
Un bun exemplu se găseşte în *"The Shawshank Redemption"* Când Andy Dufresne intră în închisoare, prima secvenţă îi arată pe noii deţinuţi intrând într-o zonă de primire foarte întinsă. Guvernatorul se prezintă şi le expune regulile închisorii: "Eu sunt domnul Norton, guvernatorul. Voi sunteţi nişte păcătoşi şi nişte scursori, de-asta aţi fost trimişi la mine. Regula numărul unu: fără blasfemii. Nu voi permite ca numele Domnului să fie luat în deşert în închisoarea mea. Celelalte reguli le veţi descoperi din mers."
Simplu şi clar. Doar atâta cât să pună povestirea în mişcare şi să indice ceea ce se va întâmpla mai departe. Când unul dintre deţinuţi întreabă: "Când mâncăm?", *vedem* cum e snopit în bătaie fiindcă a vorbit neîntrebat. Acelea sunt "regulile". Expoziţiunea se mai poate furniza şi vizual, ca în *"American Beauty"*. Primele cadre ne arată oraşul, strada şi casa unde locuieşte Lester. Din voiceover, îl auzim pe Lester spunând: "Numele meu este Lester Burnham. Am patruzeci şi doi de ani. În mai puţin de un an, voi fi mort (...) aceasta este soţia mea, Carolyn. Vedeţi cum se asortează foarfecele alea de tăiat uscături cu saboţii ei de grădinărit? Nu e o întâmplare."
A doua funcţie a dialogului este dezvăluirea caracterelor. Aceasta se poate realiza în multe moduri. Uneori, vei proceda direct, ca în expoziţiune, iar alteori veţi pefera căile indirecte - adică, *a merge împotriva curentului secvenţei,* într-un mod subtil, discret sau neaşteptat. Lucrurile pot părea grozave, iar dialogul colocvial sună cald, prietenos şi deschis, dar conţinutul convorbirii între personaje poate fi ostil şi încărcat de venin. Secvenţa sufrageriei, din *"American Beauty"*, e un exemplu grăitor în acest sens. Lester, soţia sa Carolyn, şi fiica lor Jane, stau

la masă şi-şi iau cina. Pe masă ard lumânări în jurul unui frumos aranjament floral, au vin frapat, iar pe fundal se aude o muzică liniştitoare. Totul arată absolut splendid: o familie americană luând în tihnă masa de seară.
Subiectul secvenței, însă, constă numai în nemulțumiri şi proteste. "Mamă, chiar trebuie să ascultăm mereu muzica asta de fiţi?" Se plânge fiica lui Jane. Iar Carolyn îi răspunde: "Nu. Nu e nevoie. De îndată ce vei prepara şi tu o mâncare hrănitoare şi în acelaşi timp savuroasă, ca asta pe care o vom mânca acum, ai să poți asculta orice muzică doreşti." ŞŞi de-aici încolo, totul merge din rău în mai rău, sfârşindu-se în tăcere, vinovăție şi furie.
Un alt mod de a dezvălui personajele este prin a pune alți oameni să le descire, cu ajutorul dialogurilor. Henry James avea o teorie pe care onumea "Teoria Iluminării", în care a avansat ideea că personajul principal al unei poveşti ocupă centrul unui cerc, iar la periferia cercului se situează toate celelalte personaje din povestire. De fiecare dată când un personaj interacționează cu personajul principal, acesta va "ilumina" câte un alt aspect al personajului principal, ca şi cum ar intra într-o încăpere întunecoasă, aprinzând lămpi escamotate în pardoseală, la colțurile camerei. În acelaşi mod, dialogul ilumineză şi *relevă* diverse aspecte ale personajului.
Uneori, puteți juca o scenă folosind instrumentul *subtextului*. Subtextul conține *ceea ce nu se spune* în timpul secvenței. Un prieten al meu, un actor care jucase câteva roluri în nişte seriale de televiziune, nu mai avea de lucru şi trebuia să-şi găsească o slujbă. Un prieten bun de-ai lui tocmai fusese angajat să facă regia unui film de lung-metraj. Trecuse ceva vreme de când nu se mai văzuseră, aşa că şi-au fixat o întâlnire. Problema prietenului meu, desigur, era aceea de a afla dacă nu cumva în film exista vreun rol şi pentru el. Regisorul, în schimb, ținea neapărat să fie cât mai evaziv. Aşa că s-au întâlnit şi, în timpul mesei, care a fost singurul lucru despre care n-au schimbat o vorbă? Nevoia prietenului meu de a-şi găsi o slujbă - adică, tocmai subiectul principal care-i făcuse să se întâlnească. Asta se numeşte subtext.
În *"Annie Hall"* există o secvență scurtă dar excelentă, care ilustrează acest lucru. Alvy Singer tocmai a întâlnit-o pe Annie Hall şi se duc la ea acasă ca să bea ceva. Ies pe balcon şi, în timp ce stau de vorbă, pe ecran se suprapun subtitluri cu adevăratele lor gânduri, aflate în totală contradicție cu ceea ce-şi spun unul altuia. Este o secvență care expune perfect profunzimile şi dimensiunile pe care le putem realiza cu ajutorul subtextului.
Dramatismul confruntării constituie un alt mod de a scrie dialoguri eficiente. Din moment ce doriți să imprimați un anume

conflict secvențelor pe care le scrieți, fie în relație cu un factor exterior, fie în interiorul personajului, puteți crea o confruntare verbală. În *"Sideways"*, Miles (Paul Giamatti) şi Jack (Thomas Haden Chuch) se ceartă încontinuu fiindcă doresc lucruri diferite. Miles vrea să se bucure de experiența degustării vinurilor, iar Jack vrea să si-o tragă. Două personaje care au puncte de vedere opuse vă dau ocazia să creați un dialog care să genereze conflict pentru a ține povestirea în mişcare şi să ilustreze caracterele.

Deasemenea, dialogul mai e şi un foarte bun dispozitiv de tranziție. Secvențele se succed prin tranziții vizuale sau verbale - de la secvența A la secvența B, şi aşa mai departe. Puteți încheia o secvență cu un personaj care spune ceva, pentru ca apoi să tăiați la secvența următoare în care un alt personaj continuă acelaşi dialog - de exemplu, dacă prima secvență se termină cu întrebarea pusă de un personaj, iar cealaltă începe cu răspunsul pe care-l dă un alt personaj la aceeaşi întrebare (sau la alta...) Acest procedeu este folosit cu succes în *"The Silence of the Lambs"* (Ted Tally), şi în *"Julia"* (Alvin Sargent). Puteți scrie o secvență de montaj - o succesiune vizuală de secvențe, unite printr-o aceeaşi idee, cu un început, un mijloc şi un sfârşit precis definite. *"American Beauty"* ilustrează magistral acest procedeu, în episodul cu proprietatea de vânzare. Carolyn vrea să vândă o casă şi le-o arată mai multor clienți diferiți. Dialogul e continuu, trecând de la o secvență la alta şi urmărind astfel personaje diferite, în diverse locuri din casă, dar întregul episod are de fapt structura unei singure secvențe. Este un mod de a condensa timpul, spațiul şi acțiunea.

Toate acestea sunt instrumente ale realizării personajelor. Crearea unor personaje complwete şi multidimensionale, şi scrisul de dialoguri reuşite, ilumineză şi dezvăluie caracterele.

Despre asta-i vorba.<$F - Cum spun şi personajele din "Pescuit sportiv", de Adrian Sitaru. (n.tr.)>

Exercițiu

Scrieți biografiile a două sau trei dintre personajele dumneavoastră principale, pe circa şapte până la zece pagini, sau chiar mai mult, dacă e necesar. Concentrați-vă asupra primilor lor ani de viață. Unde s-a născut personajul? Cum îşi câştigau existența părinții lui? Are frați sau surori? În ce relații e cu rudele - prietenoase şi de sprijin, sau tensionate şi combative?

Definiți celelalte relații pe care le are personajul în al doilea şi al treilea deceniu de viață, şi vedeți cum i-au format şi influențat aceste relații caracterul. Vă mai amintiți ce spunea Henry James în "Teoria Iluminării"? Fiecare personaj aruncă o nouă

lumină asupra personajului dumneavoastră principal.
Înainte de a începe să-i scrieți biografia, gândiți-vă la personaj (numai la el, sau şi la cele din jurul lui) timp ce câteva zile, apoi rezervați-vă un timp în care să puteți lucra pentru două sau trei ore fără întrerupere. Nu primiți nici un telefon, nu deschideți televizorul, lăsați în pace e-mail-ul, jocurile video sau vizitele prietenilor. Vă poate fi de ajutor dacă reduceți lumina sau puneți o muzică discretă; n-ar fi exclus nici să beți jumătate de pahar de vin, pentru destindere - dar nu mai mult, dacă nu vreți să ajungeți la dependența de alcool pentru a putea scrie. Apoi, începeți să "aruncați" pe hârtie toate cuvintele, gândurile şi ideile care vă vin despre personaj. Lăsați-le să vă iasă din minte, nestingherite. Nu vă bateți capul cu gramatica, punctuația, ortografia sau caligrafia. Oricum nu veți arăta nimănui aceste pagini; ele sunt doar unelte pe care le folosiți în timp ce vă explorați personajele şi ajungeți să le cunoaşteți. Dacă vrei să includeți în scenariu unele părți din biografia personajului, foarte bine. Deocamdată, însă, important este să vă descrieți cât mai amplu personajul pe hârtie. Lăsați-l să se descopere singur - să descopere cine este.
Faceți acelaşi lucru cu viața profesională, viața personală şi cea privată a personajului. Scrieți o pagină, două, despre modul său de a-şi câştiga existența, despre relațiile şi hobby-urile sale. Puteți chiar să construiți "o zi din viața" personajului, scriind cu acest prilej cum arată o zi tipică pentru el: ce face, din momentul când se dă jos din pat, dimineața, şi până noaptea când adoarme? Descrieți-i ziua, pe o pagină sau două. Dacă simțiți nevoia să vă întindeți mai mult, nici o problemă. Dacă o rezolvați în mai puțin, iarăşi e bine.
Dacă descoperiți în viața personajului orice zone pe care vă simțiți nesigur sau incert, acordați-le una sau două pagini. Asociați liber ideile. Faceți şi unele cercetări, dacă e necesar. Relațiile dintre dumneavoastră şi personaje sunt la fel ca relațiile între cei mai buni prieteni. Hotărâți de ce anume aveți nevoie, apoi definiți mai clar.
Când nu ştiți dacă să scrieți sau să nu scrieți vreun lucru, răspunsul este întotdeauna: scrieți-l! În această etapă, nu vă abțineți şi nu vă autocenzurați. Este scenariul *dumneavoastră,* povestirea *dumneavoastră,* personajele *dumneavoastră,* propriile *dumneavoastră* decizii dramatice. După ce v-ați îndeplinit misiunea astfel stabilită, vă veți cunoaşte personajele ca şi cum v-ar fi buni prieteni.

Capitolul 7.

Conflictul şi cercul fiinţei

"Singurul lucru care are importanţă este povestea, iar povestea se naşte din conflictul între personaje. ŞŞi nu puteţi s-o dezvoltaţi decât începând cu nevoile şi motivaţiile lor: alăturaţi personajele, iar ele vă vor crea povestea."
- Frank Pierson
"Dog Day Afternoon", "Cool Hand Luke"

Când scrieţi scenariul, aspectul cel mai esenţial pe care trebuie să-l ţineţi mereu minte este acela că orice poveste dramatică presupune un conflict. Mulţi scenarişti par să uite de acest lucru. Dacă scopul oricărei secvenţe dintr-un scenariu este fie acela de a duce povestea mai departe, fie cel de a dezvălui informaţii despre personaj, uneori scriitorul are impresia falsă că simpla narare a povestirii este aceea care duce personajul înainte, ca şi cum ar muta o piesă de şah pe tablă, fără a se concentra asupra conflictului.
De ce este conflictul atât de important pentru scrierea unui scenariu?
Fiindcă produce tensiune, ritm, suspense, şi-l ţine pe cititor, sau pe spectator, cu sufletul la gură. Un film acţionează după o scară de proporţie mai mare decât cea naturală, iar dacă vreţi să scrieţi un scenariu care să aducă pe lume o anumită ordine, trebuie să captivaţi auditoriul. Asta înseamnă să generaţi conflict.
Cuvântul "conflict" înseamnă "în opoziţie cu". În termeni literari, este definit ca fiind "crearea forţei de opoziţie dintre personaje şi acţiuni care ajută la formarea sau motivarea plotului". Dacă aveţi un personaj cu o nevoie dramatică puternică şi clar definită, atunci puteţi plasa obstacole în calea acelei nevoi dramatice, iar povestea devine a personajului care învinge obstacol după obstacol, pentru a-şi satisface nevoia dramatică. Dacă personajul are un punct de vedere ferm şi distinct, şi mai aveţi încă un personaj cu un punct de vedere contrar, rezultatul constă într-un conflict intens şi continuu în cadrul secvenţei.
ŞŞi numai despre asta-i vorba - despre susţinerea Catherinei într-un context emoţional sau fizic.
"Cold Mountain" este un foarte bun exemplu care ilustrează complexităţile multidimensionale ale conflictului. Romanul lui Charles Frazier, adaptat de regisorul Anhony Minghella, are acţiunea plasată în timpul Războiului Civil din Statele Unite - o perioadă brutală şi sângeroasă, care a divizat violent naţiunea după linii politice şi geografice.

Povestea se concentrează asupra a trei personaje: Inman (Jude Law), un tâmplar, om plin de talente şi foarte zgârcit la vorbă. Ada (Nicole Kidman), o tânără crescută spre a deveni o "demoazelă" sudistă, fiindcă a unui pastor baptist, care ştie să citească, să scrie, să cânte la pian şi să fie o "gazdă" perfectă. Ruby (Renée Zellweger) este o femeie instabilă şi plină de viaţă care o învaţă pe Ada ce înseamnă puterea şi încrederea în forţele proprii, dezvăluindu-i o lume la care nici măcar nu visase vreodată. Trei vieţi, dezrădăcinate de război, învaţă să depindă una de alta, pentru a-şi îndura împreună supravieţuirea fizică şi spirituală.
ŞŞi apoi, mai este şi Cold Mountain, un orăşel cuibărit la poalele Blue Ridge Montains din North Carolina, care reprezintă un timp, un loc şi un mod de viaţă ce s-au pierdut pe vecie. Cold Montain este cu adevărat ca un far al iubirii, un loc care rezidă în adâncul inimii.
În filmul *"Cold Mountain"*, conflictul e totul, iar acesta este construit şi stabilit cu ajutorul situaţiei dramatice. Povestea are loc în timpul conflictului între state care determină schimbarea modului de viaţă din America. Orice schimbare presupune un conflict. Povestea începe în flashback, cu soldaţii Uniunii care sapă sub o tabără a confederaţilor, punând explozivi. Facem cunoştinţă cu Inman, care reciteşte una dintre numeroasele scrisori primite de la Ada, în care aceasta îi împărtăşeşte speranţele şi visele ei (auzită în voiceover). Deja, se creează astfel un contrast vizual accentuat între Inman şi tabăra confederaţilor. Chiar în timp ce auzim cuvintele Adei, îi vedem pe soldaţii unionişti cum aprind fitilul. Apoi, se dezlănţuie iadul. Armata Uniunii, pornind la atac, se împotmoleşte în crater, iar confederaţii o înconjoară pe marginile acestuia, trăgând la grămadă. Aşa începe filmul.
În toiul acestei nebunii şi zăpăceli generale, intervine un flashback care ne poartă cu doi ani în trecut, la Cold Mountain, şi vedem amintirea lui Inman despre felul cum a cunoscut-o pe Ada. Opoziţia de forţe din povestire generează deja conflictul: Nord versus Sud, dreptate versus nedreptate, stat versus individ, şi aşa mai departe.
Inman, rănit într-o fricţiune ulterioară, ascultă cuvintele Adei: "Vino înapoi, iubirea mea", şi hotărăşte să dezerteze din armata Confederaţiei, pentru a fugi de toată această nebunie a războiului. Vrea să ajungă înapoi acasă, la femeia pe care o iubeşte, şi de mânat de nevoia lui dramatică îndărăt spre Cold Mountain. La fel ca "Odiseea" lui Homer, drumul lui Inman este povestea unui om care nu doreşte altceva decât să se întoarcă acasă, iar pe parcursul călătoriei se confruntă cu tot felul de obstacole ce-i ies în cale. Povestea lui devine un test suprem al curajului, mândrei, loialităţii şi iubirii romantice. Trebuie să se ascundă şi să fugă de duşmani, ca şi de vânătorii de recompense

aflați în solda Confederației. Trebuie să îndure foamea şi ovoseala, şi să se confrunte cu propriile lui temeri şi îndoieli, în timp ce călătoreşte spre Cold Mountain, un drum de peste trei sute de mile pe jos, prin locuri dificile şi adeseori imposibil de traversat. E un drum uluitor. Fiecare pas pe care-l face înapoi spre Cold Mountain devine o formă de conflict cu care trebuie să se confrunte, pentru a-l învinge.

Mitologia călătoriei este o temă universală în toate culturile omeneşti şi e exrimată şi imitată indiferent de limbă, civilizație, societate, culoare, timp sau loc. Cu toții străbatem același drum în viață, de la naştere până la moarte, iar sarcina noastră este aceea de "a hotărî ce să facem cu timpul care ne-a fost dat", cum spune Gandaalf, în *"The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring".*

Tema universală a călătoriei este exprimată în *"March of the Penguins"* (adaptat de Jordan Roberts, după documentarul francez realizat de Luc Jacquet şi Michel Fessler). În acest extraordinar film documentar, urmărim pinguinii Imperiali în timp ce merg înapoi spre locurile lor de îmulțire din Antarctica şi se confruntă cu obstacolele dure şi aspre ale mediului lor de viață. Le capturează intensa voință de a supraviețui şi, în călătoria lor, vedem fundamentele emoționale ale tuturor dramelor: expoziținea, conflictul, complicațiile, progresia narativă, tranziția, surpriza, punctul culminant şi rezolvarea.

Dacă vrem să creăm contextul conflictului, vedem că există două genuri: unul este *conflictul interior,* iar celălalt, *conflictul exterior.* Inman alege dezertarea şi întoarcerea la Ada, aşa că frica, îndoiala, dragostea, perseverența, îndurarea întregii lupte pentru supraviețuire, dilemele între a acționa sau a rămâne pasiv, şi aşa mai departe, toate reprezintă un conflict *interior.* Conflictul *exterior* este reprezentat de forța sau forțele care acționează în afara personajului - pericolele războiului, condițiile atmosferice, accidentele de teren, ispitele, precum şi greutățile fizice.

în *"Cold Mountain",* Ada este o tânără orăşeancă instruită, care a fost toată viața protejată de tatăl ei (Donald Sutherland). În urma morții lui neaşteptate şi a plecării lui Inman pe front, Ada rămâne complet singură la fermă, în mijlocul unor pericole extreme, fără a avea nici cea mai vagă idee cum să se descurce. Amenințată de înfometare, atacuri şi posibilitatea ca Inman să nu se mai întoarcă niciodată, Andy trebuie să învețe să se adapteze şi să trăiască din roadele pământului, precum şi să aibă încredere în independenta Ruby. Ruby o învață cum să cultive zarzavaturi, cum să repare gardurile şi cum să-şi poarte de grijă în general. Împreună, cele două femei găsesc soluții de supraviețuire în mijlocul ostilităților şi al vărsărilor de sânge care le înconjoară din toate părțile.

Explorați viața interioară a personajului, pentru a găsi şi a amplifica dramatic conflictele din interiorul scenariului. Waldo Salt mi-a spus odată că, după părerea lui, cheia unui scenariu de succes se găseşte în pregătirea materialului. Dialogurile, spunea el, sunt "perisabile", aşa cum am menționat şi anterior, fiindcă un actor poate oricând să improvizeze replici pentru ca personajul lui să vorbească mai bine. Dar, a adăugat el insistent, nevoia dramatică a personajului este sacră; ea e aceea care ține toată povestea închegată. Scrisul cuvintelor pe hârtie, a conchis Waldo, e cea mai uşoară parte din procesul realizării unui scenariu.

Conflictul este un factor major în crearea personajelor. În cele mai multe cazuri, forțele cu care se confruntă personajul vor fi o combinație de elemente interne şi externe. Conflictul din povestirea dumneavoastră este o sursă de tensiune care alimentează elanul narativ necesar pentru a parcurge firul epic.

Uneori, conflictul cu care se confruntă personajul este o reacție față de o anumită secvență sau un anume moment din scenariu. În *"Crimson Tide"*, a fost primit un mesaj de urgență cu ordinul ca sumbarinul să-şi lanseze rachetele nucleare. Nu peste mult, soseşte un alt mesaj de urgență, care transmisiunea se întrerupe înainte de a putea fi citit tot mesajul. Ce conține? Confirmă lansarea misilelor, sau contramandează ordinul precedent? Ce să facă sau să nu facă din cauza acestui al doilea mesaj constituie principalul conflict al filmului, iar tensiunea şi suspense-ul se amplifică până vor putea fi luate măsurile corecte. Se ajunge la o stare de pasivitate încordată, până se va repara instalația radio ca să se afle ce anume spun ordinele. Iar în timpul acestei aşteptări de câteva minute, conflictul e inițiat de ceea ce *nu se spune*, intensificând şi prelungind suspense-ul momentului. Conversația dintre cele două personaje principale, interpretate de Denzel Washington şi Gene Hackman, nu abordează "problema mesajului". În schimb, personajele discută dacă faimoşii cai Lipițani de la Viena sunt negri ori albi. Această conversație reflectă nu numai subtextul secvenței, ci şi orice implicații rasiale care ar putea să existe între cei doi. E un exemplu excelent de ilustrare a conflictului în cadrul tensiunii de moment.

În *"Collateral"*, conflictul începe cu nevoia dramatică a personajului Max, şoferul de taxi, care e angajat pentru o seară de Vicent, un ucigaş plătit căruia i s-au comandat cinci asasinate. Când descoperă intențiile lui Vincent, Max devine literalmente un accesoriu al crimelor şi, cu toate că încearcă să iasă din combinație, nu poate. Odată ce s-a stabilit conflictul, acesta duce acțiunea înainte, devenind combustibilul care alimentează narațiunea. În cazul lui Max, conflictul extern dă naştere conflictului intern. Timp de doisprezece ani, Max a nutrit visul de a-şi înființa propriul serviciu de limuzine. În fiecare

seară, la intrarea în schimb, şi urmează programul personal: curăţă taxiul, introduce o mică fotografie cu o insulă pustie sub parasolar, şi visează la noua lui limuzină Mercedes. Dar, la sfârşitul Actului al II-lea, aşa cum am mai menţionat, Max îşi dă seama că trăise o viaţă de tip "într-o bună zi" - "într-o bună zi" o să aibă destui bani ca să-şi deschidă propria firmă de limuzine, "într-o bună zi" va lăsa în urmă munca la taxiuri şi va face ceea ce-şi doreşte cu adevărat... Iar aceste vise din categoria lui "într-o bună zi", după cum ştim cu toţii, nu se realizează niciodată. Coliziunea dintre visele unui personaj şi realitate generează conflict. *"Rushmore"*, al lui Wes Anderson, e un exemplu concludent în acest sens.

Aceasta este natura conflictului. Când începeţi să concepeţi şi să vă formulaţi personjele, vedeţi dacă puteţi crea un conflict intern sau extern care să ajute la propulsarea poveştii înainte.

Reţineţi, scopul oricărei secvenţe este fie acela de a împinge povestirea înainte, fie de a dezvălui informaţii despre personaj. Metoda dramatică esenţială pentru atingerea acestui scop este generarea conflictului - a conflictului interior sau a celui exterior.

Conflictul poate crea dimensiuni care influenţează personajul şi linia epică în mai multe moduri semnificative. În *"Magnolia"*, excelentul scenariu al lui Paul Thomas Anderson, temele reconcilierii şi iertării se împletesc prin toată povestirea şi dezvăluie felul cum acţiunile din trecut ale părinţilor înrâuresc şi influenţează comportamentul copiilor. Earl (Jason Robards) moare de cancer şi, pe patul de moarte, caută să obţină iertarea fiindcă în urmă cu ani de zile şi-a lăsat fiul, pe Frank (Tom Cruise), pe-atunci în vârstă de paisprezece ani, să-şi îngrijească singur mama muribundă.

Acest incident al părăsirii soţiei de către Earl, în pragul morţii, a afectat profund personalitatea lui Frank, făcându-l să-şi formeze un stil de viaţă prin care-şi canalizează revolta spre a convinge bărbaţii să folosească sexul ca pe o armă pentru "a distruge sexul opus". Când se confruntă în sfârşit cu Earl, ajuns la rândul lui pe patul de moarte, Frank reuşeşte să-şi finalizeze relaţia cu tatăl său. Secvenţa ilustrează felul um anumire fapte descoperite în biografia personajului, pot ajuta la formarea şi definirea vieţii acestuia. Prin biografia personajului, vă puteţi *forma* caracterele, pentru ca apoi să le *dezvăluiţi,* arătând cine sunt şi ce roluri joacă pe linia povestirii. Celebra piesă "Strigoii", de Ibsen, se ocupă de unele dintre aceeaşi teme, vorbind despre păcatele tatălui care i se trabnsmit fiului.

Unul dintre modurile de a realiza acest lucru este prin efectuarea unui exerciţiu pe care eu îl numesc *Cercul Fiinţei.* Acesta este un proces care vă dă posibilitatea de a descoperi, în viaţa personajului, un incident cu impact emoţional asupra firului epic.

În mod tipic, e vorba de un incident sau eveniment prin care personajul principal trece la un moment dat între vârstele de nouă şi optsprezece ani. Aceasta este o perioadă decisivă în formarea personalităţii, în timpul căreia un eveniment traumatic ar putea să afecteze tot cursul vieţii unui personaj. Acest eveniment poate fi moartea unui părinte sau a altei fiinţe dragi, un soi de abuz fizic care lasă o cicatrice emoţională adâncă sau o infirmitate permanentă, o mutare într-un alt oraş ori în altă ţară, şi aşa mai departe.

Numesc acest eveniment *Cercul Fiinţei* deoarece, dacă vă imaginaţi personajul ca pe un cerc, după care îi secţionaţi viaţa eveniment cu eveniment, ca şi cum aţi tăia o plăcintă în felii, puteţi evoca incidentele sau evenimentele fizice, emoţionale mintale, spirituale, sociale, mistice, politice, traumatice şi intelectuale din viaţa lui care i-au influenţat comportamentul. Făcând acest exerciţiu, puteţi crea un portret foarte bine rotunjit al personajului, care să evoce emoţiile, gândurile şi sentimentele ce extind şi aprofundează caracterizarea.

"Thelma & Louise" este un exemplu grăitor al Cercului Fiinţei ca eveniment şi mod de folosire. Scenariul lui Callie Khouri nu menţionează explicit că Louise a fost violată şi nu i s-a putut face dreptate, când era adolescentă şi locuia în Texas. Deşi acest lucru e doar insinuat o dată sau de două ori pe parcursul scenariului, calvarul din trecut al Louisei are impact asupra comportamentuluiei fizic mintal şi emoţional din tot timpul filmului. "Dacă zbori capul unui tip cu pantalonii-n vine," spune ea, "Texas e utimul loc unde-ai vrea să fii prinsă!" Faptul că poartă în suflet furia şi durerea acestei poveri este acela care în ultimă instanţă duce la incidentul ce pune în mişcare întregul plot - împuşcarea ndividului care încearcă s-o violeze pe Thelma, în parcare. Acest fapt explică *de ce* apasă Louise pe trăgaci în primul rând şi apoi de ce jură să nu mai pună piciodată piciorul pe teritorul statului Texas.

"Mai bine mor", declară ea cu emfază. ŞŞi, desigur, această remarcă devine profetică. Din Oklahoma City, singura cale de a ajunge în Mexic fără a trece prin Texas e ocolind prin Utah şi Arizona. Această decizie e cea care, în cele din urmă, le costă pe ambele femei viaţa, iar în acel punct, nici una n-ar mai accepta altă ieşire. Respectivul Cerc al Fiinţei, după părerea mea se declanşează în parcare, când Louise îl vede pe Harlan încercând s-o violeze pe Thelma. Louise îşi pierde complet cumpătul şi apasă pe trăgaci, împuşcându-l mortal pe Harlan. După părerea mea, trăgaciul din acea parcare nu e apăsat de Louise cea din prezent - ci mai degrabă de fata care a fost violată în Texas, cu atâţia ani în urmă.

Mai târziu, Hal, detectivul de a poliţie (Harvey Keitel), îi spune la telefon: "ŞŞtiu ce s-a întâmplat în Texas" - iar şi mai târziu

Thelma, referindu-se la tentativa de viol, ghiceşte că "ţi s-a întâmplat şi ţie, nu-i aşa?" Până la sfârşituul filmului, Louise nu răspunde.
Crearea unui eveniment de tip Cercul Fiinţei pentru personaj e o metodă inestimabilă pe care s-o folosiţi pentru a modela şi îmbogăţi caracterul acestuia. Dacă intraţi în viaţa personajului şi vă întrebaţi ce eveniment traumatic s-a putut produce cu el între vârstele de nouă şi optsprezece ani, vedeţi ce se întâmplă. S-ar putea chiar să vă exploraţi propria viaţă, ca să vedeţi dacă nu cumva şi dumneavoastră vi s-a întâmplat un eveniment traumatic, în acel interval.
De ce tocmai între nouă şi optsprezece ani? În primul rând, fiindcă pare să fie cea mai hotărâtoare perioadă din viaţa unei persoane pentru formarea caracterului, şi rezultă în nişte tipare comportamentale specifice, care rămân imprimate în psihic, la nivel fie conştient, fie subconştient. Cunoscutul comportamentalist Joseph Chilton Pierce afirmă că există patru perioade majore sau "salturi", de dezvoltare a inteligenţei omeneşti. Prima perioadă de dezvoltare a inteligenţei se produce când copilul are ca un an şi învaţă să meargă. Al doilea salt intelectual are loc în jurul vârstei de patru ani, când copilul află că are o identitate distinctă şi aptitudini de comunicare. Al treilea stadiu de dezvoltare intelectuală survine pe la nouă-zece ani - vârsta când copilul înţelege că are un glas singular şi individual şi începe să conteste autoritatea, formându-şi propriile sale opinii despre ce e bine şi ce e rău şi începând să spună ce gândeşte. Aceasta este o perioadă vitală în viaţa copilului.
Al patrulea stadiu al dezvoltării inteligenţei omeneşti, şi poate cel mai important salt evolutiv, conform teorwei lui Pierce, se produce când tânărul are în jur de cincisprezece-şaisprezece ani - în plină perioadă a adolescenţei. Aceasta este vârsta când individul începe să se revolte împotriva autorităţii şi încearcă să-şi găsească propria voce; dintr-o dată, înţelege că părinţii săi nu mai sunt centrul universului, şi se uită în afară, căutând în lumea din jur alte modele de comportament. Adolescentul este influenţat puternic de cei de-o seamă cu el, şi poate începe să se îmbrace diferit, să-şi vopsească părul, să-şi facă piercinguri sau tatuaje, să experimenteze cu drogurile - acţiuni care sunt mai acceptabile pentru anturaj, decât pentru părinţi şi restul societăţii. Dar aceste acţiuni exprimă identitatea şi individualitatea adolescentului în contextul grupului de congeneri. Uitaţi-vă numai la propriii dumneavoastră copii, nepoţi ori nepoate, sau la ai prietenilor şi observaţi cum se îmbracă, acţionează şi reacţionează.
Este o perioadă atât de influentă din evoluţia persoanei, încât îşi poate lăsa amprenta subconştientă pentru tot restul vieţii,

cam la fel ca urmele picioarelor de la mobilă imprimate în covor. Staţi o clipă să priviţi în trecutul propriei dumneavoastră vieţi, şi veţi vedea cât de influentă a fost acea perioadă. Închideţi doar ochii şi retrăiţi momentele când aveaţi cam aceeaşi vârstă, oriunde între nouă şi optsprezece ani, sau cam pe-acolo, şi vedeţi dacă a existat vreun eveniment sau incident concret care v-a afectat cel mai mult. Ce întâmplare vă vine în minte? Gândiţi-vă cum e posibil să vă fi afectat acel eveniment, eventual chiar schimbându-vă viaţa.

Dacă vă întoarceţi în trecutul personajului şi creaţi un incident sau un eveniment care să aibă o influenţă majoră, în continuare puteţi îmbogăţi textura şi profunzimea oricărui personaj la care lucraţi. Creând un eveniment de tip Cercul Fiinţei, puteţi genera un conflict sau o complicaţie a plotului care va amplifica dimensiunile personajului.

Unul dintre studenţii mei, dramaturg cunoscut şi foarte activ, voia să treacă de la scrisul pentru scenă la scrisul pentru ecran. Avea o povestire interesantă, despre împăcarea între două surori, după mulţi ani de absenţă. Povestea începe cu personajul principal, medic stomatolog, suportând o procedură dentară. În timp ce e anesteziată, doctoriţa îşi aminteşte de o perioadă din tinereţe, când a văzut cum sora ei era violată de un unchi. Temându-se să nu fie văzută, a fugit şi, cu acel prilej, s-a împiedicat de un bolovan, a căzut şi s-a lovit la dinţii de sus - aceiaşi dinţi care acum *îi fac probleme.* ŞŞi-a reprimat complet amintirea acestui eveniment, până acum, iar asta o face să se reconcilieze cu sora ei. Acest eveniment al Cercului Fiinţei e declanşatorul întregii povestiri. Astfel, temele împăcării şi iertării au ajuns să constituie impulsurile narative ale întregii povestiri. I-am sugerat autorului să vedem evenimentul Cercului Fiinţei, pe măsură ce se desfăşoară povestirea, sub formă de fragmente şi flash-uri răspândite pe tot parcursul filmului. Protagonista îşi reaminteşte fragmentar incidentul, iar varianta finală a scenariului a ieşit foarte puternică. "*The Bourne Supremacy*" foloseşte acelaşi gen de tehnică vizuală pe tot parcursul naraţiunii, arătându-ne crâmpeie din memoria lui Bourne, în timp ce acesta încearcă să-şi reamintească asasinarea politicianului Neski şi a soţiei lui, la Berlin. Procedeul adaugă tensiune şi putere experienţei cinematografice.

Aceasta este influenţa Cercului Fiinţei. Odată ce aţi creat o experienţă sau un incident care afectează viaţa personajului, puteţi baza arcul emoţional al acestuia pe acel incident, punându-l să se confrunte cu experienţa şi s-o rezolve - sau nu... Devine un mod de a îmbunătăţi personajul, creând un punct de vedere şi o atitudine puternice, bine definite, şi conţine în interiorul său scânteia conflictului. Unele filme folosesc Cercul Fiinţei ca bază a firului epic, astfel încât de acolo devine subiectul întregului

film.
"Kill Bill: Vol. 1", al lui Quentin Taratino, e un alt exemplu grăitor în acest sens. Atât acesta, cât şi *"Kill Bill: Vol. 2"*, se ocupă de tema răzbunări - dar evenimentul Cercului Fiinţei este acela care defineşte povestea Miresei (Uma Thurman) şi a lui O-Ren (Lucy Liu), oponenta ei din Partea I. Într-un episod de animație, vedem cum O-Ren devine liderul lumii subterane din Japonia. În copilărie, asistă la asasinarea părinţilor ei de către un gangster japonez. În timpul crimei, zace ghemuită sub pat şi jură răzbunare pentru totdeauna. Peste câţiva ani, se răzbună seducându-l pe ucigaşul părinţilor ei, pentru ca apoi să-l omoare - şi pe el, şi pe complicii lui. Devine cea mai notorie asasină din Japonia şi, curând, accede până la vârful lumii interlope. Acest lucru duce, în cele din urmă, la răfuiala dintre O-Ren şi Mireasă, care ocupă aproape toată jumătatea a doua a primului film. Vedem în detalii explicite cum a schimbat evenimentul Cercului Fiinţei viaţa lui O-Ren.
Uneori, veţi putea găsi un eveniment al Cercului Fiinţei pentru personajul dumneavoastră fără nici cea mai mică problemă, acesta decurgând în modul cel mai firesc din biografia personajului. Alteori, s-ar putea să nu mai fie chiar atât de uşor. E posibil să trebuiască să munciţi, să vă chinuiţi, să gândiţi temeinic, să cugetaţi, să reflectaţi şi să chibzuiţi mult pentru a hotărî care ar putea fi evenimentul Cercului Fiinţei în viaţa personajului.
În *"The Silence of the Lambs"*, Cercul Fiinţei joacă un rol proeminent în transformarea lui Clarice Starling (Jodie Foster), o tânără agentă F.B.I. în stagiu care urmăreşte un ucigaş în serie şi trebuie să-şi rezolve problema unui incident petrecut în propria ei copilărie. Acel incident, moartea tatălui ei, un poliţist de orăşel ucis în timpul unei tentativede jaf, a lăsat un gol important în viaţa ei, influenţându-i căutarea subconştientă a unui personaj patern.
Extraordinarul scenariu al lui Ted Tally se concentrează asupra relaţiilor lui Carice cu trei taţi - celreal, tatăl ei biologic, care e prezent ca un fel de fantomă pe tot parcursul acţiunii; Jack Crawford (Scott Glenn), Directorul Diviziei de ŞŞtiinţe Comportamentale de la Academia F.B.I., care e iubitor dar sever, şi rămâne oarecum distant; şi genialul dar şi letalul Hannibal Lecter (Anthony Hopkins), care devine un soi de mentor pentru ea, călăuzind-o şi învăţând-o ce anume să caute în timp ce-l urmăreşte pe ucigaşul în serie cunoscut ca Buffalo Bill. Pe măsură ce *"The Silence of the Lambs"* se desfăşoară, fiecare dintre "taţii" lui Clarice are s-o înveţe câte ceva, în timp ce tânăra stagiară parcurge drumul de la studenţie la profesionalism.
Căutarea tatălui este o temă majoră în literatură. De multre ori, caracterul unei persoane, afirmă psihologii, se reflectă în căutarea tatălui, care în realitate este doar o căutare a sinelui

adevărat. Adesea, câte o persoană îşi caută destinul chiar în timp ce destinul o caută pe ea.
Moartea tatălui lui Clarice este evenimentul Cercului Fiinţei din viaţa ei. Din cauza morţii tatălui, Clarice e trimisă să locuiască la un unchi din Montana. Într-o noapte, o trezesc din somn zbieretele mieilor care sunt tăiaţi. Fiind prinsă încercând să salveze unul dintre mieluşei, e trimisă la un orfelinat. Hannibal Lecter o forţează să se uite la acest eveniment emoţional pe care l-a ascuns şi-i dă posibilitatea să-l reconstituie, pentru ca astfel să se elibereze de el. Spre sfârşitul filmului, Clarice şi-a transformat viaţa. Acum se află pe punctul de a începe să-şi construiască o nouă viaţă, nu numai în termenii relaţiilor cu bărbaţii, ci şi pe plan profesional, ca agent F.B.I. de prima mână. Numai când se poate confrunta cu acest incident din trecutul ei devine cu adevărat liberă.
Cum poate Cercul Fiinţei să vă afecteze scenariul? În multe feluri, evident, dar găsesc că importanţa lui constă în aceea că furnizează o sursă de conflict, fie interior, fie exterior, cu care personajul trebuie să se confrunte pe parcursul naraţiunii.
Unul dintre exemplele mele favorite este *"Seabiscuit".* Îl vedem pe Red Pollard (Tobey Maguire) fiind dat unor străini, fiindcă familia lui nu poate avea grijă de el. Vă puteţi imagina cum ar fi ca părinţii să vă dea altora în jurul vârstei de cincisprezece ani, fiindcă nu mai au din ce să vă hrănească?
Aceasta este secvenţa Cercului Fiinţei a lui Red, şi cu toate că e preluată dintr-un eveniment real petrecut în viaţa lui, este un lucru care s-ar putea descoperi în timp ce se scrie biografia personajului. În film, Red se uită la o cursă de cai, într-un bâlci, când tatăl lui se apropie, aducând o faţă de pernă plină cu toate cărţile lui favorite."Îmi pare atât de rău..." începe tatăl. Îl priveşte pe Red. Are lacrimi în ochi. Dresorul, spune el, "are o casă. O casă adevărată... Există chiar şi un telefon, în vecini, aşa c-o să te putem suna cam o dată la două săptămâni, ca să-ţi spunem unde suntem..." "Nu!" strigă Red. Tatăl său se apleacă şi-l îmbrăţişează.
Red nu ştie ce se întâmplă. "O să te descurci de minune aici [la cursele de cai]" îi şopteşte tatăl său. "Ai talent.. ne vom întoarce." Apoi îl mai strânge încă o dată, dorind să-şi creadă propriile cuvinte. "Ne vom întoarce... ne vom întoarce..." Mama lui plânge.
Red priveşte, încă nedumerit, "cum tatăl său se lasă pe spate. Se uită în jur, prin lumina tot mai slabă ce scaldă hipodromul/bâlciul. Domnul Pollard îşi priveşte un moment fiul, în timp ce CAMERA începe să se retragă, lăsându-i rapid pierduţi în mulţime..." Apoi, tăietură la secvenţa următoare.
Secvenţa e scurtă, dar foarte emoţionantă. Impactul acestui moment adupra ui Red este enorm - e evenimentul care-i influenţează şi-i

etermină viaţa, o viaţă clădită pe desconsideraţia de sine şi pe o furie adânc înrădăcinată în suflet. Din punct de vedere emoţional, faptul de a fi părăsit de părinţi l-a făcut să creadă că nu e destul de bun ca persoană, şi vede acest lucru în comportamentul lui, când îi atacă pe toţi cei apropiaţi.

Evenimentul Cercului Fiinţei se poate aplica şi la animale. Aşa cum am menţionat, consider că Seabiscuit e un personaj propriu-zis în acest film. A fost dat la vârsta de şase luni, întocmai ca Red Pollard fiindcă nu corespundea imaginii încetăţenite a unui cal de curse. A fost învăţat să piardă, neavând voie să câştige cursele. E de mirare că "a uitat ce înseamnă să fii cal"?
Seabiscuit este afectat de evenimentul Cercului Fiinţei din viaţa lui reală. Povestitorul ne spune că: "Seabiscuit a fost fiul lui Hard Tack şi al puternicului armăsar Man O' War (...). La şase luni, a fost trimis să fie dresat de legendarul Sunny Fitzsimmons [care] a tras concluzia că mânzul era leneş. (...) Câtă vreme tatăl lui fusese un competitor feroce, aproape violent, Seabiscuit avea obiceiul de a dormi toată ziua bună-ziua şi-i plăcea să lenevească ore întregi sub crengile ienpuărilor. Aşa că l-au făcut partener de dresaj pentru caii «mai buni», silindu-l să piardă la o lungime de cap, pentru a mări încrederea în sine a celuilalt animal. (...) Când l-au înscris în sfârşit într-o cursă, a făcut exact ceea ce fusese dresat să facă... A pierdut... ŞŞi, desigur, totul avea sens. (...) Campionii erau mari. Erau supli. Erau lipsiţi de orice imperfecţiune. Acest cal alerga aşa cum se aşteptaseră întotdeauna din partea lui să alerge..."
Aceasta este puterea evenimentului de tip Cercul Fiinţei în viaţa personajului. Poate fi o sursă de conflict în linia narativă a acţiunii, indiferent dacă e vorba de un animal sau de un om. Filmul este un mijloc de comunicare vizual - o poveste spusă în imagini. După cum proclamă străvechiul text din *"Yoga Vashista"*, "Lumea este aşa cum o *vedeţi.*" Povestea dumneavoastră e coagulată de personajele şi de conflictul ei, şi devine arena unde unul sau mai multe personaje se confruntă cu teribilele provocări ale lumii din jur. Conflictul şi Cercul Fiinţei sunt cheile care un în funcţiune motorul şi propulsează personajul de-a lungul firului narativ.

Exerciţiu

Închiriaţi sau cumpăraţi D.V.D.-urile cu *"Cold Mountain"*, *"Seabiscuit"*, *"Thelma & Louise"* şi *"Magnolia"*, şi studiaţi fiecare film din punctul de vedere al Cercului Fiinţei. La nevoie, scrieţi un eseu prin liberă asociere de idei, despre ceea ce observaţi în materie de conflict.
Orice dramă înseamnă conflict. Prin urmare, când vă gândiţi la

crearea personajelor principale, este foarte important să căutați căi de a genera conflicte. Asupra personajului dumneavoastră acționează forțe interne sau externe care vă pot ajuta să articulați şi să definiți unmele dintre conflictele pe care le întâlneşte personajul pe parcursul scenariului.

Odată ce definiți situația dramatică, vedeți dacă puteți diviza arena conflictuală între surse externe şi interne, inclusiv orice combinație dintre acestea. Gândiți-vă la forțele externe care acționează asupra personajului. Care sunt? Puteți să le definiți şi să le articulați? Scrieți-le doar într-un eseu de liberă asociere a ideilor, de circa o pagină sau două.
Intrați în biografia personajului şi vedeți ce fel de eveniment al Cercului Ființei îi puteți crea. Uneori, un eveniment va "răsări" pur şi simplu pe pagină, iar alteori poate fi necesar să scormoniți prin viața emoțională a personajului pentru a-l găsi. Chiar dacă nu folosiți efectiv evenimentul Cercului Ființei în scenariul dumneavoastră, e bine să ştiți că personajul are un istoric pe care vă puteți baza în timp ce scrieți.

Capitolul 8.

Despre timp şi memorie

Jason Bourne: "Ce se-ntâmplă la Berlin?"
– Tony Gilroy, *"The Bourne Supremacy"*

Marele cineast italian Michelangelo Antonioni afirma odată că "filmul este un limbaj care ocoleşte mintea şi se adresează direct inimii." Nu încape nici o îndoială că acest comentariu i-a îmbibat explorarea spiritului omenesc în câteva dintre marile lui filme: *"L'Avventura", "La Notte", "Eclipse", "Il Deserto Rosso", "Blowup", "Zabriskie Point", "The Passenger"* şi altele.
În *"The Passenger",* David Locke, interpretat de Jack Nicholson, este un ziarist plictisit care aleargă după un subiect în Africa de Nord, când descoperă în hotel un englez mort de inimă. După ce stă un timp pe gânduri, David, sătul de proşpria lui viaţă, deziluzionat de slujbă şi izolat în căsnicie, îşi asumă identitatea mortului, tăind astfel restricţiile din viaţa sa trecută, pentru a-şi făuri alta, sub un nume nou. Desigur, nu ştie ce-i va aduce viitorul, nici cre e destinul omului căruia i-a preluat identitatea. Face cunoştinţă cu o tânără detaşată (Maria Schneider) şi începe să se prezinte la întâlnirile oneroase ale mortului, în Londra, Munchen şi prin toată Spania, întrucât "credea în ceva". Abia mai târziu află că individul vindea arme.
Într-o secvenţă, David conduce o maşină decapotabilă închiriată, pe un drum de ţară lung, mărginit cu copaci, în apropierea Londrei. Fata, Maria Schneider, stă pe locul de alături; se uită la el şi-l întreabă: "De ce anume fugi?" Drept răspuns, David îi spune să se întoarcă. Fata se uită înapoi, şi vedem, din unghiul ei de vedere, drumul pustiu şi sterp pierzându-se în urmă. Momentul se prelungeşte în timp ce înţelegem că David îşi lasă în urmă trecutul, străbătând un prezent fără probleme, care-l duce spre un viitor necunoscut şi incert. Este un moment de cinema la cel mai înalt nivel.
Când am avut revelaţia acestei secvenţe, am constatat că mă afecta la un nivel emoţional adânc şi profund. Nici o vorbă, numai imagini şi recunoaşterea faptului că parcurgem acest drum al vieţii cărându-ne în urmă trectul ca pe un bagaj nedorit. M-am întrebat adesea cum ar fi dacă am putea pur şi simplu să ne lepădăm de trecut şi să păşim în momentul prezent eliberaţi de timp şi de amintiri.
Când văd un film care-mi place, reacţionez imediat, la un nivel emoţional, intuitiv. Fie îmi place, fie nu. Sau a reuşit, sau n-a reuşit. A, da, pot vorbi la nesfârşit despre ineligenţa vizuală a regisorului, despre jocul excelent al actorilor, despre calităţile

plastice ale imaginii, despre poezia montajului, despre ingeniozitatea efectelor speciale. Dar dacă e să ajung la esență, există unsinur lucru care le ține pe toate unite la un loc - iar acela este scenariul.
Ideile, conceptele, jargonul şi comentariile analitice nu înseamnă cu adevărat nimic. Indiferent dacă filmul merge în linie dreaptă, în cerc, sau este fracturat ori fărâmițat în bucățele, n-are nici o importanță. În filme, povestea e totul. Oricine am fi, oriunde am trăi, din orice generație am face parte, aspectele singulare ale povestitului rămân aceleaşi. Aşa stau lucrurile de când a creat Plato povestiri din umbrele care dansau pe perete. Arta de a povesti în imagini există dincolo de timp, cultură şi limbă. Intrați în peşterile de la Elmira, Spania, şi priviți p-iturile rupestre, sau în Muzeul Accademia din Veneția, şi admirați acele şpanouri magnifice care reprezintă cele douăsprezece momente ale Drumului Crucii - şi veți intra în marea viziune a povestitului vizual.
Există azi mulți cineaşti care insistă că firul epic liniar - acela în care povestea merge de la început şi până la sfârşit urmând o linie narativă dreaptă - este depăşit, demodat, nu mai "face parte din scenă". Aceştia proclamă cu glas sonor că structura în trei acte e moaawă, că nu mai ține de "filmul modern" - ce-o mai fi însemnând şi aia. Unul a fost chiar auzit susținând că "filmul narativ hollywoodian agonizează, iar oamenii caută altceva. Întreaga şcoală a formatului Actul I/Actul al II-lea/Actul al III-lea este destructivă pentru un cinema prosper, în evoluție."
De când *"Pulp Fiction"* a fracturat pentru prima dată structura cinematografică "modernă", s-au produs multe filme care ilustrează această căutare a unor forme noi: *"Memento"* (Christopher Nolan, *"2046"* (Wong Kar Wai), *"Eternal Sunshine of the Spotless Mind"* (Charlie Kaufman) şi *"The Usual Suspects"* (Chris McQuarrie) sunt doar câteva exemple care-mi vin pe loc în minte. Aceste filme nu ilustrează neapărat o idee intelectuală particulară, aşa cum a făcut lain Resais cu *«L'Année dernière à Marienbad»* sau *«Hiroshima, mon amour»*, ci nu fac decât să exploreze noi proocări în cadrul formatului structural de trei acte.
"Run, Lola, Run" (Tom Tykwer) reflectă foarte bine acest lucru. Filmul se desfăşoară ca un joc video. De fiecare dată când Lola nu reuşeşte să obțină cei o sută de mii de dolari pemtru a-şi salva prietenul, ghiciți ce se întâmplă: *game over.* Lola revine la început şi joacă încă un joc, până învinge.
Cineaştii caută mereu moduri noi de a-şi spune poveştile: *"Kill Bill: Vol. 1 and Vol. 2"* (Quentin Tarantrino), *"Being John Malkovich"* şi *"Adaptation"* (Charlie Kaufman), *"The Hours"* (David Hare), *"The Matrix"* (Andy şi Larry Wachowski), *"Magnolia"* (Paul Thomas Anderson), *"The Sixth Sense"* (M. Night Shyamalan), *"The*

English Patient" (Anthony Minghella), *"The Royal Tenenbaums"* (Wes Anderson şi Owen Wilson), *"American Beauty"* (Alan Ball) şi *"The Bourne Supremacy"* (Tony Gilroy), ca să numim doar câteva, toate forţează forma scenariului modern, atât ca stil cât şi la nivel de conţinut. La prima vedere, aceste filme pot *părea* să se revolte împotriva genului liniar narativ - dar adevărul este că sunt la fel de tradiţionale ca predecesoarele lor.

Privind în urmă la modul cum a evoluat scenariul în ultimii douăzeci şi cinci de ani, este uşor de văzut că forma acestuia s-a schimbat considerabil. Câtă vreme unele scenarii ca *"Mystic River"* (Brian Helgeland), *"Cinderela Man"* (Chris Hollingsworth şi Akiva Goldsman), toate cele trei părţi din *"Lord of the Rings"*, *"The Shawshank Redemption"* (Frank Darabont) şi *"Sideways"* urmăresc, toate, fire epice liniare (adică, sunt spuse de la început şi până la sfârşit "în linie dreaptă"), în ultimii ani a început să se manifeste o anume tendinţă de a crea structuri mai romaneşti. Instrumentele romanului, cum ar fi fluxul conştiinţei, amintirile, fanteziile, realităţile subiective, flashbackurile, naraţiunea din voiceover şi altele asemenea, sunt folosite în contextul scenaristic pentru a crea forme noi. Iar acest lucru se întâmplă, desigur, încă de a apariţia filmului mut.

Adeseori, timpul prezent se combină cu amintirile din trecut, ca în *"The Eglish Patient"*, *"Cold Mountain"* sau splendidul *"2046"*, aproape o meditaţie asupra timpului, dragostei şi memoriei. În esenţă, se pare că încercăm să comunicăm o perspectivă mai interioară şi să ne apropim mai mult de *conştiinţa* personajelor. Aici, în realitatea subiectivă a personajului, este locul unde trecutul influenţează prezentul şi visele se ciocnesc cu realitatea. Această fuziune între timp şi memorie este unul dintre indicatorii a ceea ce eu consider o evoluţie clară a scenariului modern.

La momentul scrierii acestor rânduri, cred că ne aflăm în toiul unei revoluţii a scenaristicii, o perioadă în care scenariştii împing forma în direcţii noi. Modul tradiţional de a "vedea lucrurile" s-a schimbat, şi căutăm diverse căi de a ne racorda la propriile noastre experienţe şi a încorpora noile tehnologii pe care le avem la dispoziţie.

Această revoluţie/evoluţie a scenaristicii pare să se bazeze pe o nouă conştiinţă vizuală a propriei noastre identităţi şi a modului în care vedem lumea. Azi, popularitatea scenaristicii şi a realizării de filme face parte integrantă din cultura noastră şi nu mai poate fi ignorată. Intraţi în orice librărie şi veţi vedea rafturi-rafturi dedicate tuturor aspectelor cinematografului. Toat lumea, se pare, doreşte să facă filme. Scrieţi un scenariu, luaţi unvideo recorder digital, filmaţi-l, transferaţi-l în computer, montaţi-l cu IPro Edit, sau cu oricare dintre celelalte sisteme, adăugaţi câteva efecte speciale digitale, însăilaţi un soundtrack

dintr-o bază de date cu sunete şi muzică, şi veți avea un film pe care-l puteți trimite prin e-mail prietenilor şi rudelor. Multe prezentări, atât de afaceri cât şi artistice, se fac acum vizual, pe C.D. sau D.V.D. O dată cu ascensiunea dramatică a tehnologiilor digitale şi a imageriei grafice pe computer, împreună cu influența tot mai extinsă a M.T.V., reality TV, Xbox, PlayStation, noilor rețele locale wireless şi a tehnologiei Bluetooth, la care se adaugă enorma creştere numerică a festivalurilor de film, atât la noi cât şi peste hotare, cred că am ajuns în mijlocul unei revoluții cinematografice. Facem deja seriale de televiziune cu episoade scurte pentru telefoanele celulare, ca să le vedem în timpul zilei sau să le proiectăm pe ecranele televizoarelor. E clar că am evoluat, şi continuăm să evoluăm, în modul cum *vedem* lucrurile.

În termenii scenaristicii, se pare că încercăm să ne apropiem de realitatea subiectivă a personajelor noastre în acelaşi mod în care marii pictori treceau de la lumea obiectivă a peisajelor şi a figurilor religioase la lumea subiectivă a impresionismului şi a expresionismului abstract. Aruncați o privire asupra unor filme ca *"The Bourne Supremacy", "Kill Bill: Vols. 1 and 2", "Eternal Sunshine of the Spotless Mind", "Memento", "Courage Under Fire"* (Patrick Sheane Duncan), remake-ul după *"The Manchurian Candidate"* (Daniel Pyne şi Dean Georgaris), şi altele.

De ce se întâmplă acest lucru? Cred că, în pare, se datorează progesului tehnologiilor de film digital, care s-au schimbat şi au influențat modul în care ne vedem şi ne interpretăm propriile experiențe. Majoritatea filmelor care se produc la Hollywood sunt dulcege ca vata pe băț. Pot să pară că vorbesc despre ceva, dar nu conțin decât zahăr şi apă chioară. Nu au nici un pic de conținut. După cum remarca odată Gertrude Stein despre Oakland, cu ani în urmă: "când ajungi acolo, nu-i nici de colo".

Dacă ne uităm la felul în care se folosea flashback-ul într-un film cum este *"Casablanca"*(Julius şi Philip Epstein, şi Howard Koch), îl punem alături de flashback-urile fragmentare din *"Ordinary People"* (Alvin Sargent) şi-l comparăm cu crâmpeiele de memorie din *"The Bourne Supremacy"*, vom distinge clar o anumită evoluție vizuală în termenii stilului şi cei ai execuției. Flashback-urile din *"Casablanca"* prezintă acea perioadă magică din Paris, când Rick (Humphrey Bogart) şi Ilsa (Ingrid Bergman) s-au cunoscut şi s-au îndrăgostit unul de altul. Secvențele care-i arată la Paris, în flashback, nu sunt altceva decât secvențe complete *inserate* în fluxul narativ al povestirii. Comparația acestora cu expresiile cinematografice din *"The Bourne Supremacy"* şi *"Ordinary People"* poate fi un exercițiu foarte interesant. În termeni cinematografici, atributele vizuale sunt impresionante, iar modul în care sunt exprimate personajele şi acțiunea face ca filmul să devină o experiență mult mai subiectivă.

În *"Ordinary People"* (Alvin Sargent), povestea este clădită în jurul unor fragmente de amintiri care se derulează pe parcursul naraţiunii. Este *integrată* în firul epic; traseul emoţional al tânărului Conrad (Timothy Hutton) care reacţionează faţă de mortea prin înec a fratelui său este ceea ce Conrad trebuie să descopere

si să accepte, pentru a se elibera de vinovăţia care-l bântuie. Povestea, care este a unui tânăr în pragul majoratului ce trebuie să se accepte pe sine însuşi aşa cum e, este puterică şi universală. Incidentul incitator a avut loc cu mult timp înainte de începutul povestirii, când cei doi fraţi sunt prinşi de o furtună pe lac şi barca lor cu pânze se răstoarnă, astfel încât fratele mai mare, din cauza violenţei furtunii, se duce la fund şi se îneacă. Mama lui Conrad, Beth Jarrett (Mary Tyler Moore), nu-i poate ierta acestuia faptul că el e supravieţuitorul dintre cei doi fii ai ei. Iar această relaţie, între mamă şi fiu, este cea care duce înainte toată povestea.

Momentul înecului apare sub forma unor fragmente foarte scurte, inserate pe tot parcursul filmului. Este văzut în cadrele introductive, o frântură a evenimentului ce-l urmăreşte pe Conrad ca un vis urât. Are asemenea remuşcări că a supravieţuit, încât nu poate aceepta faptul că e în viaţă. Înainte de începutul povestirii, se autodesconsidera atât de mult, încât a încercat să se sinucidă, tăindu-şi venele. Odată cu el, aflăm despre efectele ascunse care se infiltrează prin toată fiinţa lui, alimentându-i dispreţul de sine. Înecul, care reprezintă incidentul cheie, se împleteşte vizual cu firul narativ al întregului film şi pare să anticipeze puterea pură pe care timpul şi memoria o vor exercita, peste ani şi ani, asupra personajului Jason Bourne, din *"The Bourne Supremacy".*

Dacă, în momentul scrierii acestor rânduri, există un film ce pare să întrupeze şi să reprezinte acest "stil nou" de a scrie scenarii, acesta este *"The Bourne Supremacy".* Nu numai că e alert şi antrenant, dar are şi personaje bine trasate, o poveste puternică, iar episoadele de acţiune, în regia lui Paul Greengrass, sunt de-a dreptul uluitoare la nivel vizual. Când l-am văzut prima oară, m-a dat peste cap complet, atingându-mă atât la nivel emoţional, cât şi fizic. A ieşit din cinematograf năucit de spectacolul vizual la care asistasem şi întrebându-mă cum şi de ce îmi făcuse filmul o asemenea impresie.

Aşa că m-am întors să-l văd pentru a doua oară, minunându-mă de modul în care scenaristul Tony Gilroy intrgrase portretul unui personaj care în esenţă, nu face decât să reacţioneze pe tot parcursul filmului. Nişte oameni încearcă încontinuu să-l omoare şi totuşi scenaristul reuşeşte să captureze profunzimea şi esenţa personajului. Nu numai atât, dar Gilroy împleteşte permanent în acţiune fire temporale şi frânturi de amintiri, într-o abordare stilizată, "modernă", a scrierii scenariilor.

Priviți *"The Bourne Supremacy"*, şi veți vedea cioburile memoriei şi ale timpului întrepătrunse cu acțiune şi rezolvate printr-un act de mântuire emoționant şi cum nu se poate mai nimerit. Odată cu izbăvirea finală a lui Bourne, am descoperit o nouă latură a întrebării lui Henry James: "Ce este personajul, dacă nu determinarea incidentului, şi ce este incidentul, dacă nu iluminarea personajului?"
Jason Bourne este un om suferind de amnezie, mânat înainte de universala întrebare: "Cine sunt eu?" Imaginați-vă că vă treziți din somn într-o zi şi nu ştiți nici *unde* vă aflați, nici *cine* sunteți. Nu ştiți nici *cum* ați ajuns acolo, nici măcar *de ce* sunteți acolo, sau *ce* faceți, ce limbi vorbiți sau orice alte date despre identitatea dumneavoastră. Tot conținutul vieții dumneavoastră nu este decât, literalmente, o coală de hârtie albă. În romanele originale ale lui Robert Ludlmum, din anii şaptezeci, Bourne ese un om care e atât victimă, cât şi salvator, şi a cărui călătorie are de-a face cu diverse probleme politice şi sociale ale epocii, care în zilele noastre nu mai sunt relevante. Prin urmare, dacă sunteți un scenariu dornic să adapteze cărțile cu Bourne, în care situațiile sunt depăşite în timp şi evoluează în jurul unui personaj care nu are trecut, şi poate nici viitor, ci numai un prezent incert, cum veți proceda pentru a vă crea personajul şi povestirea?
Aceasta nu era decât una dintre numeroasele întrebări pe care voiam să i le adresez scenaristului Tony Gilroy. Înainte de a vorbi cu el, am intrat online şi i-am downloadat filmografia. Am văzut că scria de câțiva ani, figurând pe genericul unor filme ca *"Dolores Claiborne"* (ecranizare a romanului lui Stephen King), *"Extreme Measures"* şi *"Devil's Advocate"*, şi că adaptase de asemenea şi *"Armageddon"*, după ce scrisese *"Bait"* şi *"Proof of Life"*. Astfel i s-a ivit ocazia de a scrie scenariul filmului *"The Bourne Identity"*.
L-am găsit la biroul său din New York, unde tocmai scria scenariul celui de-al treilea film cu Jason Bourne, *"The Bourne Ultimatum"*. Mi-a mărturisit că, tocmai în acel moment, se afla într-o stare cam confuză, continuând încă să caute diverse soluții, înainte de a da drumul poveştii. Pentru mine, asta e partea cea mai amuzantă - deruta e primul pas spre claritate.
L-am întrebat despre trecutul lui. Fiu al scenaristului şi regisorului Frank D. Gilroy, crescuse în nordul statului New York şi-şi începuse cariera ca muzician. Cântase în multe formații, se implicase în scrierea de versuri pentru piesele muzicale, iar în cele din urmă, după cum mi-a spus, se săturase să tot cânte la instrumente. S-a mutat la New York şi a început să scrie povestiri scurte, apoi a trecut la un roman şi s-a "îndrăgostit de proză".
Când fratele său, Dan, de asemenea scenarist, a absolvit colegiul, "a plasat o carte pe care o ecraniza şi se părea că prezenta un

aumit interes," mi-a spus Gilroy. "Eu încetasem să mai cânt, şi mi-am zis că oricum n-aveam să termin romanul. Mai bine să scriu şi eu un scenariu, ca să scot ceva parai. Rapid. După aceea, puteam foarte bine să mă întorc la roman şi să-l termin şi pe el. Aşa că mi-am petrecut următorii cinci ani servind într-un bar, în timp ce învățam să scriu scenarii şi mă îndrăgosteam treptat de forma acesteia."

"De la muzică, am învățat o mulțime de lucruri," continuă Gilroy. "Nu citesc piese dar înregistrarea lor în studio, procesul de repetiții cu formațiile şi realizarea de aranjamente muzicale, reprezentând în esență modul de a gândi muzica, pare să fie mereu acelaşi proces de creație."

"Cum ai abordat adaptarea după *'The Bourne Identity'?"* l-am întrebat - căci situațiile politice din carte erau atât de diferite de cele actuale, şi atât de depăşite. A tăcut un moment, apoi a răspuns că "a trebuit să încep cu personajul. Dacă eu mă aflam în acea situație, ce-aş fi făcut? Vreau să zic, dacă aveam amnezie şi mă trezea din somn fără să mai ştiu cine eram, fără să-mi mai amintesc unde eram, şi aflându-mă într-un loc unde nu mă cunoştea nimeni, şi unde nu ştiam limba, probabil aş fi dedus cine eram după ceea ce mă pricepeam să fac."

"Prin urmare," continuă el, "descoperim în acelaşi timp cu Jason tot ceea ce descoperă şi el despre sine însuşi. Când se trezeşte, mintea lui e complet goală - tabula rasa. Se află într-un mediu unde nu găseşte nici un sistem de referință. Aşadar, te întrebi: dacă ăsta eram eu, ce-aş fi făcut? Cum aş fi putut să descopăr cine sunt? Singurul răspuns posibil mi se părea cel desprins din întrebarea: *ce ştiu să fac?* ŞŞtiu cum să înfăşez un bebeluş? ŞŞtiu să împăturesc corect rufele? Pot să schimb un cauciuc de maşină? Ce limbă vorbesc? Ce se întâmplă dacă lucrurile pe care descopăr că ştiu să le fac sunt repulsive? ŞŞi dacă aşa sunt, înseamnă că avem un film. Ăsta a fost punctul meu de pornire."

Observăm toate aceste lucruri în prima parte din *"The Bourne Identity".* Jason doarme pe o bancă din parc, când doi polițişti îi cer aspru să-şi decline identitatea. Încearcă să le explice situația care se află, vorbind în germană, şi-şi dă seama că ştie această limbă. Dar polițiştilor puțin le pasă şi, simțind ce i se pregăteşte, Bourne nu mai ezită: se repede şi-i doboară rapid pe cei doi polițişti. De unde ştie cum să facă aşa ceva?

Acțiunea înseamnă personaj, nu?

Treptat, Bourne descoperă că are o capacitate uluitoare de a se apăra, deopotrivă cu aptitudinile uciderii oamenilor. Se pricepe la arme şi e fluent în mai multe limbi. ŞŞi descoperă că nişte oameni îl urmăresc ca să-l omoare. Prin urmare, rechiziționează maşina Mariei (Franka Potente), cu posesoare cu tot, şi o iau la fugă spre un loc sigur - oriunde o mai fi şi acela.

Când a abordat romanul *"The Bourne Supremacy",* Gilroy s-a

confruntat cu o problemă mult mai dificilă: nu numai că acțiunea era desuetă, dar în primul film de îndepărtase atât de mult de materialul original, încât îi era imposibil să mai refacă punțile până şi cu cele mai simple elemente ale plotului. Cum a procedat pentru a construi şi structura un nou fir epic?

Tony Gilroy a abordat problema în două moduri. La sfârşitul filmului *"The Bourne Identity"*, Jason o urmăreşte pe Marie în Grecia şi cei doi rămân împreună. Aşadar, prima întrebare pe care a trebuit să şi-o pună Gilroy era: ce s-a întâmplat cu Bourne şi Marie, în anii trecuți de-atunci? "Unde s-au dus?" se întreabă el. "ŞŞi ce-ar putea să li se întâmple? M-am gânit că luna de miere a luat sfârşit, cel mai probabil, fiindcă Jason fugise fără a plăti cu adevărat prețul emoțional al acelei relații. Îi era uşor să fie cu Marie, aşa că am considerat că lui Jason Bourne îi rămăseseră multe probleme nerezolvate pe plan psihologic. Eram sigur că publicul ar fi vrut să ştie cât de multe avea să-şi amintească. Iar această cale o lăsaserăm deschisă. Deci, voiam să-mi definesc mie însumi ceea ce era posibil să li se fi întâmplat în timp ce fugeau.

Mai întâi, doream să găsesc un loc unde să se ducă. Bourne ar fi căutat un loc «sigur» - izolat, departe de cărările bătute, undeva unde să le fie cât mai uşor să se piardă în peiosaj. Aşa că am început să caut locuri cât mai retrase, unde oamenii nu turnaseră prea multe filme. În sfârşit, am găsit Goa, în India, şi mi-am zis că era într-adevăr excelent.

O dată ce am stabilit locul, am putut începe să schițez secvențe din acțiune - cât mai lungi, deocamdată, doar lăsându-i să vorbească pentru a vedea ce-ar fi putut să se întâmple. Ajunseseră împreună atât de repede, şi-şi petrecuseră timpul trecut de-atunci tot pe fugă, Bourne uitându-se mereu peste umăr, încât m-am gândit că era foarte posibil ca acum să fie nefericiți. Ce-avea să se întâmple dacă bătăile de cap se agravau? Ce se întâmplă dacă această paranoia începe să-şi facă efectul asupra Mariei? Ce ar însemna realitatea pentru o relație ca a lor?"

Asta era tot ce avea, pentru început. Nu prea mult în termeni ai povestirii, cu excepția unui personaj fugar - care, întâmplător, mai are şi amnezie. "ŞŞi-atunci, ce-o să se întâmple?" se întreabă Gilroy, retoric. "În ceea ce priveşte povestea, m-am întros la linia de pornire. Ce fel de film e ăsta? Intuitiv, simțeam că nu voiam s-o târăsc pe Marie pe acea linie epică, fiindcă o făcusem deja în *"The Bourne Identity"*. Mă gândeam că ce mai bine ar fi s-o omor. Aşa, nu mai riscam deloc să repet primul film.

Dar cum? ŞŞi de ce? ŞŞtiam că aveam nevoie de ceva tematic, dar de vreme ce cu asta venea mai întâi, m-am gândit să urmăresc această linie şi să văd unde mă ducea - eventual, şi cu şansa de a găsi pe drum o soluție mai mulțumitoare. Am scris o secvență cu o ceartă îngrozitoare între ei - lui i se pare că a zărit pe cineva

urmărindu-i, ea s-a săturat să fugă tot timpul şi nu vrea să se mute iar în alt loc. Paranoia lui Bourne este cea care i-a făcut să-şi schimbe deja locul de reşedinţă de vreo cinci sau şase ori. Iar acum, vrea s-o ia iar din loc. E stresat, cu nervii întinşi la limită, şi se teme că s-ar putea să-şi piardă controlul. Aşa că, între ei izbucneşte o ceartă cumplită. Marie iese valvârtej din casă şi porneşte pe stradă, în culmea furiei, fără să se uite nici în stânga, nici în dreapta. Am pus s-o lovească un autobuz - ceea ce, în India, pare să se întâmple destul de des. ŞŞi moare. Simplu şi la obiect. Era o soluţie şocantă, neaşteptată şi proaspătă pentru un asemenea gen de film. ŞŞi foarte energizantă. Reacţia lui faţă de moartea ei - aşa-zisa lui complicitate - părea un punct de pornire interesant. Dar se rezuma numai la atât, şi încă mai aveam de găsit o idee cu adevărat bună pentru restul filmului."

Cyum a rezolvat această problemă a povestirii? l-am întrebat. Mi-a răspuns: "În roman, care se petrece în China comunistă, exista un doppelganger [o dublură, sosie sau imagine a cuiva în oglindă] care se dădea drept Jason Bourne. M-am gândit că m-aş putea folosi de acel element - poate că cineva i s-a substituit? Dar de ce? ŞŞi dacă-i pun pe acei oameni s-o omoare pe Marie, după care Bourne să caute să-i răzbune moartea, nu cumva o să devină un film despre răzbunare, la fel ca atâtea altele? Dacă aşa va fi, ce-i să se întâmple? Am început să mă întreb de ce ar vrea cineva să-i ia locul, în timp ce el e cu Marie în Goa.

"După vreo treizeci de pagini din scenariu, am ştiut că aveam nevoie de încă un personaj, cineva care să-l urmărească pe Bourne, aşa că am creat-o pe Pamela Landy (Joan Allen). De ce se ţinea după el? Atunci am început să dezvolt subplotul furtului din Berlin. În acel moment, m-am enervat destul de rău, dându-mi seama cât de util ar fi fost ca personajul Chris Cooper să mai fie viu - dar îl omorâsem în *"The Bourne Identity"*. Dacă atunci aş fi ştiut că urma să realizăm şi continuarea, sigur l-aş fi păstrat în viaţă.

Continuu să schiţez, fără să fac altceva decât să probez tot felul de secvenţe, încercând să obţin puţină tracţiune ca să văd ce anume prinde viaţă. După moartea Mariei, scrisesem o întreagă secvenţă în care echipa Pamelei Landy începe să-l caute pe Bourne. Am mai schiţat una, în care el se află într-o închisoare indiană, iar când îl găsesc acolo îşi dau seama că n-ar fi putut să fie la Berlin, furându-le banii."

Gilroy a tăcut un moment, apoi a continuat: "Dar, înţelegi, încă mai simţeam nici acum nu-mi găsisem tema principală. Nu puteam defini subiectul filmului. Tot ce găsisem era vioi, mergea bine înainte, dar îmi dădeam seama că pe parcurs mă aşteptau mari probleme. Întregul plot se îndrepta inevitabil spre un film de răzbunare foarte simplu, la fel ca atâtea altele. Atuncui am ştiut

că nu-mi făcusem cu adevărat temele, şi aveam să trag ponoasele. Trebuia să mă apuc de treabă imediat.
Aşa că m-am întrerupt din scris. Pur şi simplu. Le-am spus tuturor că nu-mi reuşise. I-am scris şi lui Matt Damon, ca să-l anunţ că nu credeam că oricare dinre noi voia doar un simplu film de răzbunare şi nimic mai mult. Fiindcă pe calea aia o apucaserăm, şi n-aveam nici o şansă. Nici pe Marie nu voiam s-o reînviu. În unele momente, mă gândeam că poate n-r fi trebuit s-o omor, poate era mai bine s-o readuc în poveste. Dar, cu cât mă gândeam mai mult la asta, cu atât mi-era mai clar că n-avea cum să meargă.
Aşa că mă tot întrebam: «ce să fac cu Jason Bourne?» Înţelegi, nu plătise preţul. Era un tip cu mâinile mânjite de sânge, care trecuse printr-un soi de transformare instantanee. Fusese prea uşor. Chiar poţi să te trezeşti din somn într-o dimineaţă şi să spui: "Ia te uită, nu mai ţin minte cine sunt, dar aş dori s-o iau iar de la zero, considerându-mă un băiat bun»? Din capul locului, nu se confruntase pe faţă cu problema - motiv pentru care se şi tot uita mereu peste umăr, cu senzaţia permanentă că trebuia să fugă. De-asta era aşa de încurcat. De-asta o pierduse şi pe Marie. Era bântuit de toate acele păcate pentru că niciodată nu se ocupase de ceea ce era cu adevărat în neregulă cu el - şi niciodată n-avea să-şi găsească liniştea până n-o rezolva."
Atunci mi-am dat seama că în acest film putea fi vorba de fapt despre o scuză. Despre iertare. Despre ispăşire. Cum puteam găsi un lucru concret pe care să-l ispăşească? Un soi de incident puternic. Aşa că m-am gândit: ei bine, cui i-ar putea cere iertare? ŞŞi atunci mi-a venit în minte ideea asasinării lui Neski, la Berlin. Fusese însărcinat să-l omoare pe tată, dar la apariţa mamei, pe neanunţate, a trebuit s-o ucidă şi pe ea, după care, ca să-şi acopere urmele, a dat impresia că mama îl omorâse pe tată, după care se sinucisese. ŞŞi astfel, undeva în lume a rămas un copil orfan, din cauza faptei lui Bourne."
M-am gândit la asta în timp ce studiam scenariul şi am început să-mi dau seama că această panoramă tematică animă toată linia narativă a filmului. Este fundaţia incidentului cheie (asasinarea lui Neski, la Berlin) care acum se împleteşte prin toată povestea. O dată ce acest incident cheie fusese determinat, el devine punctul structural pentru construirea şi ancorarea tot restului filmului. În cele din urmă, Bourne călătoreşte la Moscova ca să-i ceară iertare fiicei lui Neski, astfel ispăşindu-şi păcatele.
În acest punct, a spus Gilroy, trebuia să facă unele distincţii. Mai înti, agenţii de la Treadstone, brigada secretă de asasinate a C.I.A., erau ca nişte "soldaţi şi aveau sarcini concrete şi precise. Aceasta era distincţia. Oamenii pe care-i omora brigada Treadstone erau şi ei nişte «soldaţi» de un fel sau altul. Însă soţia lui Neski era o victimă colaterală. N-ar fi trebuit să se afle acolo. Iar soluţia improvizată de Bournepentru această

problemă - omorul-sinucidere - adăuga o cuttul altă dimensiune tragediei," a continuat Gilroy. "Am cunoscut câțiva oameni care sunt copii ai suicidului, iar acesta lasă o umbră care-i urmăreşte tot timpul. Fără îndoială, existau mulți oameni pe care Jason Bourne i-ar fi putut căuta ca să le ceară iertare, dar această

construcție cu Neski a apărut fiindcă aveam nevoie de scuzele lui pentru a crea o anume posibilitate de a spera la ele. Trebuia să fie mai mult decât un simplu «Îmi pare rău».

Voiam ca Bourne efectiv să *dăruiască* ceva, să nu fie doar o dorință egoistă de a-şi ispăşi vina. Iar Bourne ştia că, dacă reuşea s-o găsească pe fiica lor, putea măcar un lucru să-l facă mai bine. ŞŞi când am înțeles acest lucru, am sărit la sfârşitul scenariului şi am schițat secvența finală, care mi-a reuşit foarte, foarte repede. Mă simțeam implicat complet - captivat din primul moment. ŞŞtiam că găsisem ultimul semn de reper spre care să navighez cu filmul. ŞŞi atunci, acesta s-a deschis cu totul."

L-am întrebat pe Gilroy cum structurase secvența din Berlin în termenii memoriei lui Bourne. ŞŞtiu că, la viața mea, am avut şi eu experiențe similare, când câte ceva se întâmplase cu mult, mult timp în urmă, şi nu-mi aminteam deloc incidentul - sau, în cel mai bun caz, mai rețineam doar o imagine vagă, pasageră. Apoi, într-o zi, mă pomeneam într-o anumită situație similară şi dintr-o dată îmi revenea în minte un mic fragment din amintirea celor întâmplate în acel timp sau loc anume. Memoria activează ceva îngropat atât de adânc, încât poate fi stimulat de către o situație, de o replică, ori chiar şi de frunzele de ceai rămase pe fundul ceştii, la fel cum i s-a întâmplat lui Marcel Proust cu "În căutarea timpului pierdut".

Uciderea lui Neski şi a soției lui este temelia povestirii. Acest drum al descoperirii e cel care literalmente ține filmul închegat. Este sursa, fibra interioară a firului epic din care se desfac toate celelalte. Odată ce a descoperit acest lucru, Gilroy a început să împletească prin film anumite fragmente din respectivul incident cheie, pentru a stimula memoria lui Bourne. De aceea, episodul oniric fragmentat cu care se deschide "*The Bourne Supremacy*" este atât de important pentru economia întregului film. Acesta începe cu un vis: interiorul unei maşini; stropi de ploaie care cad pe parbriz; sunetul ştergătoarelor; o lumină gălbuie cețoasă, dinspre hotelul de vis-à-vis; sunete înfundate, imagini incomplete. Vedem tate acestea desfăşurându-se într-un vis cu elemente vizuale frânte, retezate, la limitele conştiinței.

Bourne se trezeşte din somn, cu o tresărire, şi încearcă să se dezmeticească. Caută să-şi aducă aminte şi nu poate. Marie vrea să-l mângâie, însă nu reuşeşte. Ne aflăm în Goa, India. Apoi, ne mutăm la Berlin. Noapte. O pătrundere prin efracție. Nu ştim exact ce se întâmplă, în timp ce privim doi oameni intrând într-un birou şi plantând nişte explozivi plastici în subsol. Luminile se sting.

Se trag focuri de arme. Apoi, trecere la sediul C.I.A. din Langley, Virginia, unde domneşte haosul, sub comanda Pameley Landy.
Revenim în Goa. Marie profită de ocazie ca să răsfoiască jurnalul lui Bourne. Acesta e un mijloc foarte potrivit de a ne arăta

puţinul pe care-l ştim despre el. Pe lângă însemnările lui de mână, despre străzi, oraşe, fragmente diverse, iese în evidenţă o notaţie: "Cine sunt eu?" Despre asta e vorba în *"The Bourne Supremacy"*.
Bourne îşi termină alergarea pe plaja din Goa şi vedem cum soseşte rusul, Kirill (Karl Urban), care-l vânează pe Bourne. La C.I.A., numele Bourne şi Treadstone au ieşit în evidenţă, iar Pamela Landy e hotărâtă să afle ce se întâmplă - la urma urmei, doi dintre agenţii ei au fost omorâţi. Din nou în Goa, Kirill îl zăreşte pe Bourne şi începe o urmărire nebunească, soldată cu moartea Mariei. Acest incident ne duce la Plot Point-ul de la sfârşitul Actului I. Bourne e hotărât să afle ce se petrece şi cine e răspunzător. În acest moment, se pare că va fi un film de răzbunare. Bourne îngroapă amintirile cu Marie şi poneşte spre Neapole, hotărât să afle ce se întâmplă şi de ce. Este oprit, chestionat, evadează, află identitatea brigăzii Treadstone şi, după incidentul din Munchen, se duce la Berlin, unde ajunge literalmente faţă-n faţă cu Pamela Landy. Acesta este Mid-Point-ul.
În a doua jumătate din Actul al II-lea, descoperă că Abbott (Brian Cox), este răspunzător de plantarea amprentelor lui Bourne la locul crimei din Berlin. După mărturisirea şi sinuciderea lui Abbott, la sfârşitul Actului al II-lea, lui Bourne nu-i mai rămâne de făcut decât un sincur lucru. Îşi asumă responsabilitatea propriilor lui acţiuni şi se urcă în trenul spre Moscova, pentru a o căuta pe fiica lui Neski. A sosit momentul mântuirii. După o uluitoare urmărire cu maşini pe străzile Moscovei, Bourne o găseşte în sfârşit pe tânăra căutată, îi cere iertare şi pleacă.
Aceasta este structura filmului. Suplu, curat şi compact, cu un fundament tematic care unifică elementele timpului şi ale amintirii în contextul unui film de acţiune în ritm alert. E un film extraordinar, un exemplu excelent al progreselor înregistrate de profesiunea scenaristicii în materie de meşteşug şi evoluţie.
Iar ceea ce ţine totul asamblat sunt două incidente: primul e incidentul incitator, moartea Mariei; al doilea este incidentul cheie, când Bourne descoperă ce s-a întâmplat la Berlin şi care a fost rolul jucat de el. Ceea ce s-a întâmplat la Berlin e fundaţia principală a scenariului. "Odată ce am avut acea secvenţă cu cele întâmplate în Berlin, în fiecare zi eram gata să mai scriu câte ceva," relatează Tony Gilroy, iar de aici încolo nu mai era nevoie decât să insereze timpul şi memoria într-un fir epic, cu abilitate şi acuitate vizuală.
"Când am ştiut care era incidentul, am început să gândesc foarte

practic. Ce fel de asasinat e atât de special, încât Bourne ar fi căutat un soi de ispăşire? ŞŞi ce fel de asasinat o face pe aceasta să devină atât de specială? Acestea erau întrebările pe care trebuia să mi le pun, şi am găsit răspunsurile aproape imediat. Era primul asasimat comis de Bourne, şi nu era

înregistrat nicăieri. Nimeni nu ştia nimic despre el, cu excepţia lui Abbott şi a personajului lui Chris Cooper.
Intuitiv, am recunoscut că profitasem de doi factori care unt cu advărat pietre de temelie ale acestui film. Mai întâi, sunt copiii, iar aceşti încadrează un motiv puternic prin ambele filme: în *'...Identity'*, dictatorul african avea copiii cu el la bord şi, mai târziu, când Bourne şi Marie sunt pe fugă, văd nişte copii la fermă. De fiecare dată când apar copiii în aceste filme, efectul lor pare să fie foarte puternic. Cred că acest motiv va figura la fel de proeminent şi în cel de-al treilea film, *'The Bourne Ultimatum'.*
Al doilea lucru era faptul că omorâsem pe Marie la început. Nu era un eveniment asemănător cu uciderea doamnei Neski? Nu e şi ea tot o victimă, în egală măsură? Nu e o pagubă colaterală? ŞŞi, în acel moment, am ştiut că lucrurile începeau să meargă, că toate se legau, fără ca eu să el forţez cu nimic. Într-un film, fiecare secundă contează. Nu există nici măcar o microsecundă care să fie lipsită de importanţă. Toate înseamnă câte ceva. Fiecare flashback există acolo fiindcă Bourne încearcă să recupereze ideea propriei sale identităţi."
Marele scenarist Waldo Salt obişnuia să se refere la flashback cu trmenul de *"flashpresent"*, fiindcă personajul este în timpul prezent, într-o situaţie particulară, şi ceva din acea ambianţă declanşează o amintire din trecut. Gilroy era de aceeaşi părere, adăugând şi că "în *'The Bourne Identity'* n-am vrut să introducem nici un flashback. Am încercat să facem tot filmul fără imagini din trecut. Prin urmare, când mi-a venit ideea acestui incident cheie din *'...Supremacy'*, m-am gândit că va fi dincolode un flashback. Când colo, am preferat să-l plasez în locul unde trecutul şi prezentul intră efectiv în coliziune cu acţiunea. Scrisesem scenariul unui film intitulat *'Dolores Claiborne'* unde avusesem ocazia să folosesc cam toate genurile de flashback-uri existente, aşa că nu prea aveam probleme. În timp e scriam, voiam să găsesc un mod de a izola fiecare flashback pe pagină, aşa că am început să le scriu cu italice." I-am spus că observasem acest lucru la prima lectură a scenariului, şi cât de mult mă impresionase un asemenea stil de a scrie. El în numeşte "stilul meu *cut to".* Cam pe la jumătatea Actului al II-lea, când Bourne obţine informaţii despre Treadstone de la Nicky (Julia Stiles) şi află de ce e urmărit, îi pune femeii pistolul la tâmplă şi *"e gata să apese pe trăgaci - DEODATĂ - FLASHBACK! un moment - un ciob - FAŢA UNEI FEMEI - retrăgânsdu-se - implorând - implorându-ne -*

implorând camera - RUGÂNDU-L SĂ-I CRUȚE VIAȚA, ÎN RUSĂ - o vâltoare groaznică de disperare şi panică - frică - prea repede - într-o panică prea mare", şi apoi revenim în prezet, unde "ne adunăm din nou pe Bourne - care ezită - păşeşte înapoi - complet nepregătit pentru torentul de imagini care-i inundă capul şi, înainte de a putea să se mai întâmple şi altceva, trecem la" secvența următoare, în clădirea unde a avut loc asasinatul de la începutul filmului. Lectura scenariului *"The Bourne Supremacy"* e uluitoare; te poartă ca vânul.

Ceea ce ridică întrebarea: când e cel mai potrivit asă se folosească flashback-ul într-o narațiune? O aud tot timpul, la majoritatea workshop-urilor şi seminariilor mele din întreaga lume. Când se potriveşte cel mai bine, şi când are rezultatele cele mai eficiente?

Flashback-urile sunt instrumente, sau mijloace, prin care scenaristul le oferă cititorilor şi spectatorilor informații vizuale pe care nu le poate încorpora în scenariu în nici un alt mod. Scopul flashback-ului e simplu: este o tehnică de *trecere peste timp, spațiu şi acțiune, fie pentru a dezvălui informații despre personaj, fie pentru a duce povestea înainte.*

De multe ori, câte un scenarist aruncă un flashback în scenariu fiindcă nu ştie cum să împingă povestea înainte în oricare alt mod. Uneori, scenariul decide să arate despre personajul principal un lucru care s-ar comunica mult mai bine prin dialog - şi, înacest caz, flashback-ul nu face decât să atragă atenția asupra sa însuşi, devenind agresiv. Ceea ce e greşit.

Priviți flashback-ul ca pe un dispozitiv care poate fi folosit pentru a divulga despre personaj sau despre povestire informații care nu pot fi transmise în nici un alt mod. Flashback-ul poate dezvălui aât informații *emoționale,* cât şi *fizice.* Poate releva gânduri, amintiri sau vise, cum ar fi întâmplarea din Berlin pe care Jason Bourne încearcă să şi-o amintească, sau incidentul cu înecul din *"Ordinary People"*, sau amintirile personajului Almásy (Ralph Fiennes) din *"The English Patient"*, sau ale lui Inman (Jude Law), din *"Cold Mountain".*

Flashback-urile sunt de fapt o funcție a *personajului,* nu a povestirii. Aşa cum am mai spus, Waldo Salt considera că un flashback ar trebui să fie gândit mai degrabă ca un *"flashpresent",* fiindcă imaginea vizuală pe care o vedem este ceea ce gândeşte şi simte personajul în *momentul prezent,* indiferent dacă e amintire, fantezie, eveniment sau orice alt lucru care să ilumineze punctul de vedere al personajului. Studiați *"The Bourne Supremacy"* ca pe un exemplu ideal în acest sens. Ceea ce vedem în flashback este arătat prin ochii personajului, aşa că vedem ceea ce vede, gândeşte sau simte acesta în *momentul prezent.* Asta se întâmplă în *"The Bourne Supremacy"* - cea mai mare parte a acțiunii se petrece în prezent, cu Bourne căutând să regăsească şi să-şi

readucă aminte anumite amintiri din trecutul lui. *Flashpresent*-ul este tot ceea ce vedem că gândeşte şi simte personajul în momentul actual, indiferent dacă este gând, vis, amintire sau fantezie, căci timpul nu are restricţii şi nici limite. În mintea personajului principal nu există timp, iar *flashpresent*-ul poate fi un moment particular din trecut sau din prezent, ori poate chiar din viitor.

Ceea ce ne readuce la întrebarea: când e cazul şi când nu e cazul să se folosească un flashback?

Desigur, în privinţa asta nu există nici un fel de "reguli". De fapt, totul depinde cu adevărat de felul în care aţi conceput flashback-ul - şi anume, ca parte integrantă a povestirii, ca în *"The Usual Suspects", "Memento", "The Long Kiss Goodnight"* (Shane Black), *"Courage Under Fire", "The English Patient", "Ordinary People"* sau *"The Bourne Supremacy".* Sau, puteţi arăta un eveniment care s-a întâmplat, şi felul cum s-a întâmplat. Un flashback, reţineţi, fie duce povestea înainte, fie dezvăluie informaţii despre personaj.

Nu uitaţi că un scenariu este o povestire spusă în imagini. Dialogul nu devine decât un accesoriu al informaţiei vizuale care duce povestea înainte sau dezvăluie informaţii despre personaje. Are acelaşi scop ca un flashback. Să zicem că vreţi să prezentaţi un eveniment care l-a afectat pe personajul dumneavoastră, şi vă hotărâţi s-o încorporaţi în scenariu. Prin urmare, parcurgeţi secvenţa şi ajungeţi la un punct de tranziţie bun care poate duce la flashback, ceea ce, evident, va pesupune o tăietură de montaj în mijlocul secvenţei, ca să intercalaţi flashback-ul.

Ce se întâmplă? În cazul filmului *"The Bourne Supremacy"*, procedeul reuşeşte de minune, fiindcă Bourne se află într-o stare de amnezie, încercând să-şi aducă amintre cine este şi ce i s-a întâmplat la Berlin. E un mister, aşa că îl descoperim o dată cu el, reacţionând faţă de forţele care intervin asupra lui în timpul prezent.

Puteţi folosi flashback-urile din mai multe motive, dar principalul lor scop este acela de a lega o punte peste timp şi spaţiu şi de a dezvălui un eveniment emoţional sau un conflict fizic din trecut, care să afecteze personajul. Uneori, flashback-ul contribuie la explorarea şi înţelegerea comportamentului unui personaj, sau la rezolvarea unui mister din trecut, ca în *"Lone Star"*, al lui John Sayles.

Există momente când un flashpresent are efectul de a da expresie vizuală unui gând, unei expectative sau unei dorinţe - amintiţi-vă secvenţa din *"True Lies"* (James Cameron), în care Harry Tasker (Arnold Schwarzeegger) se deplasează cu un Corvette, împreună cu vânzătorul de maşini vechi despre care crede că e amantul soţiei sale, şi-i dă un pumn în nas? Nu e decât o dorinţă imaginară vizualizată, care adaugă o tuşă în plus foarte reuşită. Mai puteţi

folosi flashback-ul şi pentru a arăta cum sau de ce s-a întâmplat un eveniment, ori eventual flashforward-ul spre un eveniment care s-ar putea să se întâmple sau nu în viitorul apropiat. Toate acestea sunt moduri de a încorpora *flashback*-ul în scenariu, astfel încât să *funcţioneze.*

Dacă vă hotărâţi să folosiţi un flashback, gândiţi-l în termenii *flashpresent*-ului; întrebaţi-vă ce gândeşte sau simte personajul în momentul actual. Dacă puteţi intra în capul personajului, pentru a găsi vreun gând, amintire sau eveniment care să se reflecte asupra momentului actual, încercaţi să *arătaţi* cum afectează acesta personajul. Astfel, obţineţi un avantaj optim. La nevoie, intraţi în *Cercul Fiinţei* personajului (vezi Capitolul 7) şi vedeţi ce mai puteţi găsi şi pe-acolo.

Unele filme încorporează flashback-ul ca pe o *copertă* a plotului principal, ceea ce înseamnă că-l folosesc pentru a deschide scenariul cu un incident sau eveniment actual, după care fac o săritură înapoi în timp, la începutul poveştii, şi apoi o vor încheia în prezent. Acest pocedeu poate fifoarte eficient. Să aruncăm o privire la: *"The Bridges in Madison County"* (Richard LaGravenese), *"Sunset Boulevard"* (Charles Brackett şi Billy Wilder), *"Annie Hall", "Citizen Kane"* şi *"Pulp Fiction".*

Odată ce aţi terminat munca de pregătire pentru scenariu, puteţi determina în continuare modul cum doriţi să-l scrieţi - în formă fie liniară, fie nonliniară.

Ceea ce ne aduce la scrisul propriu-zis al scenariului.

PARTEA A DOUA: SCRIEREA SCENARIULUI

Capitolul 9.

Structurarea actului I

Howard: "Asta nu e linia de sosire, prieteni. Acesta este începutul cursei. *Viitorul* e linia de sosire."
- Gary Ross, *"Seabiscuit"*

Cel mai greu lucru, la scris, este să ştii ce să scrii. Următorul este acela de a găsi cel mai potrivit mod de a scrie ceea ce ai de scris.
Asta e ceea ce urmează în procesul scrierii scenariilor. După cum vom vedea, coala albă de hârtie nu e numai începutul unei noi călătorii, ci şi sfârşitul alteia. După pregătirile necesare pentru a scrie scenariul, acum suntem gata să-l începem.
Până în acest punct, am luat o idee exprimată în trei propoziţii şi am extins-o într-un treatment de patru pagini, concentrându-ne asupra structurii dramatice. Am izolat sfârşitul, începutul, Plot Point 1-ul şi Plot Point 2-ul. Am lucrat biografiile personajelor, le-am definit nevoia dramatică, le-am determinat punctul de vedere şi atitudinea, precum şi dacă s-au schimbat sau au trecut prin unele feluri de transformări emoţionale, pe parcursul vieţii. Am făcut toate cercetările necesare asupra subiectului sau asupra perioadei istorice în care a trăit.
Ei bine - şi acum? Care e următorul pas în procesul scrierii scenariului?
Structurarea Actului I.
Acum, când avem forma liniei epice, putem începe să depunem pe ea conţinutul. Actul I este o unitate, sau bloc, de acţiune dramatică. Începe la pagina unu şi continuă până la întorsătura dramatică numită Plot Point 1. ŞŞi e lung de aproximativ treizeci de pagini, având ca liant contextul dramatic cunoscut ca setup. Trebuie să contruim setup-ul povestirii, să ne prezentăm personajele, să definim relaţiile dintre ele şi să stabilim premisa dramatică - despre ce anume e vorba în poveste. Contextul, reţineţi, este perimetrul care ţine ceva într-un anumit loc, ca un pahar care ţine *conţinutul* în spaţiul din interiorul lui. Contextul nu se schimbă, numai conţinutul se poate schimba.
Actul I ţine conţinutul - personajele, dialogurile, locurile, episoadele secvenţele - la locul lor. Totul, în această unitate de acţiune dramatică a Actului I pregăteşte povestirea: personajele, situaţia, premisa dramatică. De aceea este atât de important Actul I: toate elementele lui se leagă de introducerea povestirii şi a personajelor. Este o unitate de acţiune dramatică estinată să ne ducă de la început până la Plot Point 1. Constituie o parte a

scenariului, ca şi un întreg în sine, drept pentru care trebuie să fie "conceput" cu foarte mare atenţie.
Aristotel vorbeşte despre cele trei unităţi de acţiune dramatică: timpul, spaţiul şi acţiunea. Astfel, această primă unitate de acţiune, Actul I, stabileşte despre ce şi despre cine e vorba în poveste - adevărata despre patru poveste care sunt influenţate de timpurile în care trăiesc - perioada Marii Crize din anii '30, în America. Au lucrat împreună ca o echipă pentru a crea o poveste care a inspirat o întreagă naţiune. Primul lucru pe care-l avea de făcut Gary Ross, scenaristul-regisor, a fost acela de a stabili timpul când se petrece povestea. Aceasta începe cu imaginea unui Ford Model T, din cre se înţelege că automobilul va revoluţiona în curând toată cultura şi etica istoriei americane. Iată descrierea şi naraţiunea din introducerea scenariului:

povestire. *"Seabiscuit"* e un exemplu concludent. Aici, avem o

FADE IN: PE UN MODEL T

Nu atât ca maşină. cât ca simbol. Peste imaginea în stop-cadru, granulată, alb-negru, AUZIM ocea care a devenit istoria noastră...

POVESTITORUL
I-au spus "maşina Oricui". Ford însuşi a numit-o o maşină pentru "marea mulţime". Era funcţională şi simplă, la fel ca maşina de cusut sau soba de fontă... Pentru prima dată în istorie, muncitorul nu mai treuia să se ducă la piese - veneau piesele la el. În loc de a construi toată maşina, el nu trebuia să construiască decât bara de şoc... sau schimbătorul de viteze... sau mânerul portierei... Desigur, adevărata invenţie nu era maşina - ci linia de montaj pe care se asambla. Nu peste mult, şi alte domenii au împrumutat aceleaşi tehnici: croitoresele au devenit cusătorese-de-nasturi... ebeniştii au devenit strunjitori-de-clanţe... Era începutul şi sfârşitul imaginaţiei, în acelaşi timp.

În acweastă secvenţă, folosind naraţiunea din voiceover peste imagini în stop-cadru, fotografii vechi şi cadre din jurnalele deactualităţi, am schiţat prioada, locul şi situaţia, stabilind

totodată şi viitoarea influenţă a automobilului. Acesta furnizează fundalul şi situaţia dramatică a povestirii şi defineşte forţele care vor schimba o naţiune - pregătind astfel scena pentru începutul povestirii.
Toate acestea se găsesc în primele câteva pagini ale scenariului.

S-ar putea să credeţi că, din moment ce *"Seabiscuit"* e o poveste adevărată, de nonficţiune, nu e nevoie să respecte regulile generale ale ficţiunii. Nimic mai fals. Dacă vă uitaţi la paginile introductive ale clasicului *"Body Heat"*, de Lawrence Kasdan, primele câteva cuvinte de pe pagina întâi descriu tot filmul: "Flăcări pe cerul nopţii." Ned Racine (William Hurt) este prezetat ca fiind un avocat neglijent, şleampăt, incompetent, care umblă după o lipeală rapid. În primele zece pagini, o cunoaşte pe Matty Walker (Kathleen Turner), apoi îl vedem căutând-o şi, în sfârşit, o regăseşte. Beau împreună un rând, iar ea acceptă să-l primească în casă (insistând, totuşi, că n-o să se întâmple nimic), ca să-i arate "colecţia ei de clopoţei de vânt".
Energia sexuală dintre cei doi e puternică, aproape palpabilă, dar când soseşte vremea ca Ned să plece, acesta se opreşte, ezitant, fără tragere de inimă. O doreşte. Se duce la maşină şi se opreşte acolo, privind-o pe Matty, vizibilă prin ferestrele mari care încadrează uşa de la intrare. Muzica intră în crescendo, dorinţa lui Ned e tot mai intensă - şi, neputându-se stăpâni, se repede în casă drept prin geam, o înhaţă în braţe şi, pradă unui acces de pasiune, face amor cu ea pe jos.
Toată această unitate a Actului I este un setup pentru acţiunile personajelor: se cunosc, el o urmăreşte, beau ceva, se duc la ea acasă să se uite la clopoţeii de vânt, iar plot point-ul de la sfârşitul Actului I este momentul când fac sex. Actul I este o unitate de acţiune dramatică cu lungimea de aproximativ douăzeci-treizeci de pagini.
Lawrence Kasdan, scenarist şi regisor al filmului *"Body Heat"*, stabileşte clar povestirea încă de la primele cuvinte ale scenariului. *"Body Heat"* e un film despre poftele carnale, pasiune şi trădare - şi totul în Actul I stabileşte personajele şi povestirea - sau le face setupul.
Când începeţi să structuraţi Actul I, primul lucru pe care-l aveţi de stabilit este contextul dramatic. Pregătiţi nişte personaje, nişte premise şi o situaţie. Cine e personajul principal, despre ce e vorba în poveste, şi care este situaţia, circumstanţele din jurul acţiunii? Aici construiţi o direcţie, o linie de dezvoltare care se va întinde de la primul cadru până la Plot Point 1.
"Annie Hall" este un alt exemplu excelent în acest sens. La începutul scenariului, Alvy Singer (Woody Allen) stă cu faţa spre cameră, ţinând un monolog în picioare. În încheierea acestuia, el menţionează că "Annie şi cu mine ne-am despărţit şi... şi încă nu pot să mă acomodez cu ideea. Înţelegeţi, tot... tot cern prin mine

frânturi din relaţia noastră şi-mi examinez viaţa şi încerc să descopăr unde s-a produs încurcătura. ŞŞtiţi, acum un an ne... iubeam..." Tot filmul este bazat pe această afirmaţie. Care erau "frânturile din relaţie"? ŞŞi "unde s-a produs încurcătura"? Ceea ce vedem pe tot parcursul filmului sunt răspunsurile la aceste întrebări.

De ce anume avem nevoie pentru setupul povestirii? Este vorba de pornirea într-o excursie de o săptămână prin viile din Santa Barbara, ca în *"Sideways"* (Alexander Payne şi Jim Taylor)? Ce trebuie să se stabilească mai întâi, iminenţa căsătoriei lui Jack (Thomas Haden Church), sau efectul divorţului lui Miles (Paul Giamatti)? E vorba de căsnicia lui Jill Clayburgh, din *"An Unmarried Woman",* sau de stabilirea faptului că E.T. a pierdut nava spaţială de-acasă şi a rămas naufragiat pe o planetă necunoscută? Prezentaţi un individ cu voinţă de fier, cum e Charles Howard (Jeff bridges), în *"Seabiscuit",* sau descrieţi contextul din Middle-Earth, cu Gandaalf şi hobbiţii, din *"The Lord of the Rings"?*

Dumneavoastră vă revine decizia cu privire la ce anume vreţi să arătaţi, şi numai atunci veţi putea hotărî şi cum anume să arătaţi acele lucruri. Acum, însă, important este să le definiţi şi să le descrieţi .

Cum procedăm pentru a structura Actul I?

Mai întâi, trebuie să creăm conţinutul într-un asemenea mod, încât să poată fi ancorat în contextul Actului I, setupul. Există mai multe feluri de a face acest lucru: stând la computer şi descriind fiecare secvenţă în câteva cuvinte<$F - "Scaletta", (n.tr.)>, sau conturând diverse secvenţe într-un caiet, ori desenând o diagramă narativă. Vă atrag însă atenţia să nu vă rezumaţi doar la a ce o listă de secvenţe pe care le doriţi scrise, în ordinea numerelor. S-ar putea ca unora să le meargă, dar eu încerc să menţin procesul scrisului cât mai deschis posibil, ca idee şi conţinut, aşa că pentru mine o asemenea soluţie e cum nu se poate mai inoperantă. Mă limitează prea mult, şi nu-mi prilejuieşte suficientă flexibilitate.

Îmi place să fiu flexibil, fiindcă prefer să pot schimba şi manipula secvenţele pe care le scriu, mai ales în partea asta a procesului. Aşa că folosesc cartonaşe pe care le rezum succint (de dimensiunile unor cărţi poştale ilustrate, ca să vorbesc mai concret - deşi orice mărime poate fi bună). De-a lungul anilor, am învăţat că cel mai bine merge cu paisprezece cartoane, iar dacă pe fiecare scrieţi câte o secvenţă (deşi aceasta este o contradicţie pe care am să v-o explic mai târziu), puteţi expune conţinutul Actului I, de la prima secvenţă sau primul episod, până la plot point-ul din încheiere.

Oamenii mă tot întreabă: "De ce paisprezece cartoane? Nu pot să lucrez cu douăsprezece, sau cu şaisprezece, sau cu şaptesprezece?"

Răspunsul se bazează pe propria mea experienţă - când mă uit la ele, îmi pot da seama imediat dacă am prea mult material pentru Actul I, sau dacă e încă insuficient. Dacă un scenarist expune structura Actului I şi are numai treisprezece cartoane, acest număr este, în mod tipic, prea mic pentru a asigura un setup complet. Iar dacă aveţi cincisprezece cartoane, de obicei înseamnă că aţi aglomerat prea mult material pentru Actul I. Paisprezece cartoane ajung de minune; este o metodă foarte eficientă de a structura complet Actul I. Dacă nu mă credeţi, încercaţi - şi vedeţi ce se întâmplă.

Acum, că sunteţi gata să expuneţi structura Actului I, amintiţi-vă că prima definiţie a structurii este: "a contrui ceva, sau a asambla ceva". Asta vom face în continuare. Luaţi câteva cartonaşe de mărimea unor cărţi poştale ilustrate şi începeţi să scrieţi pe ele secvenţele pe care le doriţi la începutul povestirii, câte una pe fiecare carton. Nu e nevoie să fie în ordine cronologică. Cu ce se deschide povestea? Cu sosirea personajului la rulota angajatorului, cum face Ennis în *"Brokeback Mountain"?* Sau se deschide cu un flashback, ca în *"The Bourne Supremacy"?* Să presupunem că vă doriţi o linie continuă de acţiune - poate aveţi toate cele trei personaje principale trezindu-se din somn dimineaţa, ca în *"The Hours"?* Sau, poate veţi dori să prezentaţi personajul şi situaţia aşa cum face Alan Ball, în *"American Beauty"*, cu voiceover-ul lui Lester spunând: "Mă numesc Lester Burnham, am patruzeci şi doi de ani şi peste un an voi fi mort.. Desigur, asta încă n-o ştiu. Iată strada pe care locuiesc..." Poate preferaţi să vă deschideţi scenariul cu personajul la birou, începându-şi ziua de lucru, sau poate vreţi să scrieţi un incident incitator (incidentul care pune povestea în mişcare; vezi Capitolul 8 din *"Screenplay")*, care să constea în comiterea unei crime, a unei spargeri sau a altei infracţiuni.

Scrieţi conceptul secvenţei de deschidere pe un cartonaş; nu toată secvenţa, doar câteva cuvinte despre ceea ce conţine. Asociaţi liber ideile. Ar trebui să cunoaşteţi deja Cartonul 1, deschiderea, şi Cartonul 14, Plot Point 1. Aşadar, mai aveţi nevoie doar de încă douăsprezece cartoane. Începeţi să aruncaţi pe ele idei pentru secvenţele pe care le consideraţi necesare în Actul I. Nu staţi prea mult pe gânduri. *Folosiţi doar câteva cuvinte pe fiecare carton, nu mai multe.* De atyâtea ori am avut studenţi care scriau toată secvenţa, pe ambele feţe ale cartonului, iar când începeau să scrie scenariul, nu făceau decât s-o copieze de pe carton pe pagină. Aşa nu merge. În acest punct al procesului, încă mai e indicat să rămâneţi deschis pentru a primi orice gânduri sau idei noi vă vin în minte. Altfel, veţi fi prea rigid şi autocritic în procesul de creaţie.

În continuare, scrieţi următoarea secvenţă pe alt carton, din nou fără a folosi mai mult de câteva cuvinte. Apoi, următoarea

secvență. ŞŞi următoarea. Continuați astfel până vă simțiți mulțumit de ansamblul secvențelor sau al episoadelor pe care le-ați scris pe cartoane. De exemplu, dacă în povestire este vorba de un ziarist american trimis în misiune la Paris care se îndrăgostește de o tânără, are o relație intensă şi pasională cu ea şi apoi pleacă spre casă, promițând să se întoarcă, pe primul carton va scrie: "Sosește la Paris"; pe al doilea: "Se cazează la hotel. Sună acasă"; pe al treilea: "Se întâlneşte cu redactorul local"; pe al patrulea: "E informat despre misiune şi subiect"; pe al cincilea: "Se cunoaşte cu subiectul, la o recepție oficială"; pe al şaselea: "Soseşte la Ministerul Culturii"; pe al şaptelea: "Intervievează subiectul"; pe al optulea: "Vede o persoană de care se simte atras"; ...şi aşa mai departe, episod cu episod, secvență cu secvență, carton cu carton, conducând spre Personajul de la sfârşitul Actului I (cartonul 14), când "se îndrăgostește de femeia care-l atrăgea". Când vă îndoiți dacă să scrieți sau nu o secvență pe un carton, scrieți-o. În orice moment de dubiu, scrieți, nu stați. Iar când ați terminat, s-ar putea să aveți zece cartoane sau douăsprezece, sau (cel mai bine) paisprezece, dacă nu chiar şaisprezece sau optsprezece. Dar indiferent câte cartoane veți folosi la această primă trecere peste Actul I, va trebui să reveniți iar şi iar asupra lor, până vă rămân numai paisprezece.

În continuare, depuneți cartoanele pe masă unul câte unul, de la prima secvență până la plot point-ul cu care se termină Actul I. ŞŞi începeți să faceți asociații libere de idei. Ce se întâmplă aici? Ce se întâmplă dincoace? Ce se întâmplă în continuare? Acestea sunt cuvinte magice, care vor genera gânduri şi idei noi în procesul de creație. La nevoie, poate fi indicat să adăugați unele elemente de dialog pe anumite cartoane, ca să ajutați acțiunea să decurgă mai lin şi mai clar. Personajul principal trebuie să fie prezent în majoritatea secvențelor de pe cartoane. Aveți grijă să nu deveniți *prea* concret şi detaliat; e mai bine să rămâneți la un nivel general şi vag, în această etapă când trasați acțiunea doar în linii mari. Fiți sigur că veți putea exprima totul în doar paisprezece cartoane.

Să aruncăm o privire la *"Sideways"*.

Cartonul 1: Miles vine să-l ia pe Jack.
Cartonul 2: Miles conduce maşina.
Cartonul 3: Miles cunoaşte familia logodnicei lui Jack.
Cartonul 4: Pe autostradă, spre Santa Barbara.
Cartonul 5: Miles şi Jack discută despre călătorie.
Cartonul 6: Jack vorbeşte la telefon cu logodnica.
Cartonul 7: Miles îşi vizitază mama.
Cartonul 8: Cina cu mama.
Cartonul 9: Miles ia bani de la mama lui.
Cartonul 10: Miles şi Jack pleacă pe furiş.
Cartonul 11: Nevoia lui Jack - să şi-o tragă.

Cartonul 12: Ajung în Santa Rosa.
Cartonul 13: Miles îl învaţă pe Jack despre degustarea vinurilor.
Cartonul 14: Miles o cunoaşte pe Maya. (Acesta e Plot Point 1.)
Dacă doriţi o secvenţă de acţiune, scrieţi doar "urmărire cu maşini", sau "spargere", sau "nuntă", sau "luptă", sau "cursă de cai". În acest punct al procesului, nu aveţi nevoie de mai mult pentru asemenea secvenţe.
Rezistaţi ispitei de a acoperi cu cuvinte ambele feţe ale cartonaşului. Nu e nevoie să scrieţi descrieri etensive ale secvenţei, sau să includeţi dialoguri. Aşa cum am mai menţionat, acesta încă nu e momentul pentru a începe scrierea scenariului. Când sunteţi la cartonaşe, scrieţi cartonaşele. Când veţi ajunge la scenariu, o să scrieţi scenariul. Nu amestecăm mere cu pere.
Scrisul scenariului este un *proces;* se schimbă încontinuu; nu-l putem lăsa să fie prea strict definit, sau prea rigid. Trebuie să rămână deschis şi liber, nelimitat.
Faceţi cartoanele pentru Actul I. Asociaţi liber ideile. Scrieţi-vă gândurile cât mai repede şi succint. O să le puteţi schimba oricând, mai târziu. Când terminaţi (de obicei, durează câteva ore), reitiţi cartoanele de mai multe ori, cizelând cuvintele pentru ca lectura să decurgă cât mai lin de la o secvenţă la următoarea. Schimbaţi orice carton vreţi; amestecaţi-le ca pe cărţile de joc, la nevoie, pentru ca linia povestirii să se poată urmări mai uşor. Fiecare carton trebuie să ducă povestea înainte, pas cu pas, secvenţă cu secvenţă.
De multe ori, oamenii se reped să scrie prima secvenţă a scenariului, dar fără a şti cu adevărat unde vor să ajungă. De cele mai mule ori, nu ştiu nici măcar de unde vine şi încotro se duce personajul. Consumă zece-douăsprezece pagini înşirând verzi şi uscate, fără să ştie ce nu e-n regulă, numai că totul pare "plicticos şi învechit" şi nu pare să se ducă nicăieri. ŞŞi se rătăcesc tot mai adânc printre acele câteva secvenţe de început, încercând să găsească vreo direcţie pe care să-şi înscrie linia epică.
Modul de a evita această posibilă problemă este acela de a crea o poveste din trecut. *Povestea din trecut conţine lucrurile care i s-au întâmplat personajului principal cu o oră, o zi sau o săptămână înainte de începutul filmului.*
ŞŞtiţi care e prima secvenţă sau primul episod al filmului. Dacă vă uitaţi la această unitate dramatică, încercaţi să deduceţi ce i se întâmplă personajului principal *chiar înainte* de începutul secvenţei. S-ar putea să fie cu o oră înainte, sau cu o zi, sau cu o săptămână. I s-a întâmplat personajului ceva ce-ar putea adăuga un anume stress şi tensiune emoţională acelei prime secvenţe? Ce anume? În ce fel l-a afectat pe personaj? Vedeţi dacă puteţi defini incidentul, episodul sau evenimentul concret care a avut loc. A fost un accident? O ceartă? O urgenţă de un fel sau altul?

Ce anume s-a întâmplat? Când, cum şi unde a avut loc? ŞŞi, lucrul cel mai important, care a fost impactul emoţional sau fizic asupra personajului?

Una dintre deschiderile mele favorite de film este cea a clasicului *"L'Eclisse"* ("Eclipsa"), de Antonioni. Cadrul introductiv reprezintă un living-room spaţios. Draperiile sunt trase, luminile aprinse. Un bărbat stă aşezat pe un scaun, cu bărbia rezemată în pumn. O femeie (Monica Vitti) stă alene în picioare, uitându-se la el, apoi se întoarce, ca şi cum n-ar mai suporta să-l vadă-n ochi. Tăcere, risipită doar de un mic ventilator care se întoarce la stânga şi la dreapta, la stânga şi la dreapta, în planul întâi. Femeia rătăceşte agale, vrea să spună ceva, se opreşte şi continuă să arate pierdută şi însinguratã.

Se rostesc câteva cuvinte, apoi din nou se lasă tăcerea. ŞŞi, timp de peste patru minute şi jumătate, tăcerea continuă. Abia după aceea ne dăm seama că nu mai e nimic de spus. Între cei doi a existat o relaţie, a luat sfârşit, au stat de vorbă toată noaptea, iar acum nu mai au ce să-şi spună.

Conversaţia care a avut loc înainte de începutul filmului constituie *back story*-ul. Acesta poate consta în orice, atâta vreme cât are un anume aspect emoţional sau dramatic. De exemplu, într-un back story nu poate fi vorba despre pregătirea pentru o întâlnire, după care maşina nu porneşte şi personajul nu mai ajunge la persoana care îl aşteaptă. Nu poate fi vorba nici despre mersul personajului piaţă, ca să-şi facă aprovizionarea. Mă refer la acel gen de incident, episod sau eveniment care are un asemenea impact asupra personajului, încât acesta intră în prima secvenţă cu un soi de povară emoţională sau dramatică.

Iată un exemplu de back story pe care l-am preluat chiar din viaţa mea. Acum câţiva ani, aveam o pisică foarte frumoasă, pe nume Rosie. Avea şaptesprezece ani şi începea să aibă mari probleme de sănătate. Într-o seară, aveam o cină de afaceri foarte importantă O aşteptasem cu nerăbdare, de mai mult timp, iar de acel proiect depindeau foarte multe lucruri la care ţineam. Urma să mă întâlnesc cu producătorul, regisorul şi doi directori de la departamentul de scenaristică, la un restaurant exclusivist din Santa Monica. În timp ce mă pregăteam să plec, am auzit un sunet ciudat şi am observat că Rosie avea probleme de respiraţie. Mi-am dat seama imediat că avea nevoie de un tratament de urgenţă.

Am terminat cu îmbrăcatul cât am putut de repede, am luat-o pe Rosie şi am dus-o cu toată viteza la spitalul de urgenţă, în drum spre restaurant. Le-am dat un telefon celor de-acolo, ca să-i anunţ că aveam să mai întârzii. Când examenul medical al lui Rosie s-a terminat, veterinarul mi-a spus că era în stare gravă şi trebuia s-o las acolo sub observaţie, pentru douăzeci şi patru de ore.

Am ieşpit foarte agitat de la cabinetul veterinarului, pornind

grăbit spre întâlnirea din Santa Monica. Mai e nevoie să vă spun la ce m-am gândit în tot timpul discuțiilor?
Aceasta este puterea şi efectul back story-ului. Dacă aveți un back story puternic pentru personajul dumneavoastră, puteți demara scenariul chiar de la început, cu primul cuvânt de pe prima pagină. Back story-ul vă ajută să intrați în linia epică încă de la primele cuvinte scrise. Astfel, ca să creați un back story eficient, puneți-vă câteva întrebări elementare. Ce se petrece cu personajul principal în săptămâna, ziua sau ora dinainte de începutul povestirii? Puteți să descrieți acele întâmplări? Le puteți articula? Cum vă afectează personajul, pe plan fie fizic, fie emoțional, în prima secvență?
Un back story reuşit poate influența tot scenariul. Priviți secvența de deschidere din *"The Shawshank Redemption":* Andy Dufresne stă în maşină, bând, scoate pistolul şi încearcă să-l încarce, în timp ce mai trage o duşcă de whisky. Se dă jos din maşină şi porneşte spre casă, clătinându-se, cu pistolul în mână. Care credeți că ar putea fi back story-ul? Probabil momentulcând a aflat că soția lui avea o aventură cu un tenisman. Este un eveniment care are un impact decisiv asupra personajului principal şi pregăteşte incidentul incitator cu care se va deschide filmul. Protagonistul intenționează să-şi împuşte soția, şi pe amantul acesteia, iar secvența respectivă este cea care pune povestea în mişcare.
Într-un scenariu, trebuie să captivezi cititorul imediat, de la primul cuvânt de pe pagina unu, ca în *"The Royal Tenenbaums", "The Matrix", "the Lord of the Rings"* sau *"Body Heat".* Nici nu aveți timp să aflați despre ce e vorba în cea primă secvență; trebuie să *ştiți* despre ce e vorba.
Fiindcă, dacă dumneavoastră înşivă nu ştiți, atunci cine să ştie...?
Back story-ul vă ajută să faceți saltul în scenariu de la Fade In. Generează imediat o senzație intensă de tensiune dramatică sau comică. Prin urmare, ce se întâmplă cu personajul *dumneavoastră,* cu o oră, o zi sau o săptămână înainte ca povestea să înceapă? Sub imperiul cărui incident, episod sau eveniment se află personajul, când începe povestea?
Să zicem că scenariul se deschide cu sosirea personajului principal la serviciu, într-o luni dimineața. Back story-ul ar putea fi acela că, în după-amiaza de vineri, protagonista s-a dus la şeful ei ca să-i ceară o mărire de salariu, iar şeful a refuzat-o.
Protagonista s-a dus acasă şi a suferit tot weekendul. Vă puteți imagina ce gândeşte sau simte acea femeie, înainte ca povestea să înceapă. Apoi, vă deschideți scenariul asupra unei dimineți de luni, când protagonista vine la birou. Imaginați-v-o cum iese din lift: este supărată şi cu buzele strânse, sau e veselă şi lipsită

de griji? Ori, poate, afişează o atitudine calmă şi prezentabilă, arătându-le colegilor ei de birou că totul e în ordine, dar aceasta nu este decât o mască, dedesubtul căreia încolţesc seminţele furiei, ale resentimentelor şi ale autodesconsiderării, gata-gata să răzbată la suprafaţă. ŞŞi, undeva pe parcursul scenariului, vor izbucni.

Aceasta este forţa unui back story bun: vă dă posibilitatea să intraţi în acţiunea povestirii de la pagina întâi, primul cuvânt. Aşa, ştiţi care e scopul secvenţei de deschidere, şi deci nu mai e nevoie să porniţi în "căutarea" sa, încercând să vă închipuiţi ce-o să se întâmple. Faptul de a vă cunoaşte back story-ul vă poate ajuta să obţineţi valoarea dramatică maximă chiar de la prima pagină a scenariului.

Una dintre studentele mele scria o povestire despre o regisoare de teatru care-şi pregătea prima montare scenică pe off-Broadway. Studentei mele ei era greu să definească starea emotivă a personajului principal şi nu ştia cum să-şi deschidă povestea. Oare era mai bine să înceapă la o repetiţie, sau în seara unei premiere? De fiecare dată când schiţa începutul, acesta era logoreic, expozitiv, plin cu dialoguri fără rost şi conflicte fără nici un sens.

Nu ştia ce să facă. I-am spus să scrie un back story şi să includă în căsnicia protagonistei ceva care ar putea să influenţeze acţiunea piesei de teatru din scenariu. Când am întrebat-o în ce consta acţiunea piesei pe care o punea în scenă eroina, n-a ştiut. "Păi bine," i-am zis, "dacă nici măcar tu nu ştii, atunci cine să ştie?"

Aşa că s-a dus acasă şi a scris un eseu de caracter despre relaţia dintre protagonistă şi soţul ei - unde s-au cunoscut, de cât timp erau căsătoriţi, şi care erau forţele emoţionale care puteau acţiona asupra personajului principal în momentul când începea povestea. Apoi, a scris un back story, care literalmente deschidea întregul scenariu. Ceea ce a "găsit" în back story era următorul lucru: căsnicia avea problemei, iar soţul protagonistei voia să întemeieze o familie, dar ea încă nu era gata pentru acest pas. Cariera ei tocmai se punea în mişcare, şi se temea să nu piardă ocazia. Când i s-a ivit şansa de a face regia acelui spectacol de pe off-Broadway, s-a şi repezit s-o înhaţe. Soţul ei a devenit invidios şi gelos, iar prăpastia dintre ei doi s-a adâncit şi mai mult.

Back story-ul are loc cam cu o săptămână înainte de premiera spectacolului (seara premierei urmând să determine Plot Point 1-ul) iar eroina ştie că treaba nu merge bine. Încordată şi frustrată, regisoarea începe o "nouă ceartă" cu soţul ei, pe tema întemeierii familiei, chiar înainte de a începe ultima săptămână de repetiţii. Supărată, furioasă, iese valvârtej din apartament şi ia metroul. În timp ce merge spre oraş, are o revelaţie despre

motivele pentru care spectacolul nu reuşeşte şi înţelege ce are de făcut ca să-l remedieze. Aleargă la teatru, pentru a se întâlni cu actorii la repetiţie.
Acesta era back story-ul. Acum, studenta mea i-a început scenariul cu ieşirea eroinei de la metrou, pentru a alerga la repetiţie sub efectul noii sale descoperiri.
Back story-ul îi dădea posibilitatea să-şi deschidă scenariul cu o tensiune dramatică puternică. Putea "sări" pe linia epică de la primul cadru, şi nu mai era nevoie să-şi caute povestirea în cele dintâ-i secvenţe ale scenariului. De la necunoaşterea felului cum începea povestea a trecut direct la cunoaşterea exactă a ceea ce avea de făcut pentru a o începe într-un mod dramatic, eficient şi expresiv vizual.
Dacă scenariul dumneavoastră are o "poveste în poveste", cum ar fi o piesă de teatru radiofonic, o piesă scenică, o soap opera sau unfilm, trebuie să-i puteţi descrie premisele în câteva fraze. Astfel, o să puteţi structura o progresie a povestirii din interiorul povestirii, pentru a influenţa emoţional nevoia dramatică a personajului principal. Acest lucru este adevărat în mod special dacă scrieţi un scenariu nonliniar, ca *"The English Patient"* sau *"The Hours".* În *"The English Patient",* există două povestiri care duc povestea înainte: cea din trecut, povestea de dragoste dintre Almásy (Ralph Fiennes) şi Katharine (Kristin Scott Thomas), şi cea din prezent, când Almásy e rănit şi înfăşurat tot în bandaje. Ambele povestiri sunt structurate liniar, de la început şi până la sfârşit, diferitele părţi ale amândurora împletindu-se într-o linie narativă continuă.
Astfel vă poate ajuta back story-ul să concepţi prima secvenţă sau primul episod aşa încât să vă puteţi începe scenariul de la pagina înt-i. Ce se întâmplă cu personajul principal în ora, ziua sau săptămâna dinainte de a începe povestea? Reţineţi, nu aveţi la dispoziţie decât zece pagini ca să captivaţi cititorul.
Uneori, veţi descoperi vă place back story-ul atât de mult, încât aţi dori să vă deschideţi scenariul cu el. Asta-i foarte bine, dar dacă o faceţi, tot va trebui să scrieţi un alt back story, care să ducă în noua secvenţă de deschidere, cu o senzaţie de tensiune dramatică puternică. ŞŞi există momente când autorul scrie un back storym, îi place, apoi scrie încă unul, îi place şi acela, aşa că trece la al treilea, şi nu peste mult fosta deschidere a scenariului devine plot point-ul de la sfârşitul Actului I. Dacă se întâmplă acest lucru, continuaţi tot aşa. Structura este flexibilă, e ca un copac în vânt, care se îndoaie dar nu se rupe.
Aşadar, dacă întâmplător vă hotărâţi să vă deschideţi scenariul cu ceea ce înainte a fost unul sau mai multe back story-uri, e de ajuns oar să scrieţi un nou back story, ca să ştiţi întotdeauna de unde vine personajul. Actorii fac asta tot timpul; înainte ca un actor să intre în scenă, el trebuie să ştie de unde vine, ce scop

are acea scenă şi încotro se va duce după a sfârşitul ei. Toate astea nu sunt altceva decât nişte bune pregătiri.
Faceți la fel şi cu back story-ul.
Uneori, back story-ul va deveni o parte din scenariu, iar alteori, nu. Totul depinde de scenariu în sine.

Exerciţiu

Actul I este o unitate de acțiune dramatică având între douăzeci şi treizeci de pagini lungime, pe care o ține laolaltă contextul dramatic cunoscut ca setup. Rețineți, vă prezentați povestirea, personajele şi relațiile dintre acestea.
Apoi, structurați acțiunea Actului I pe paisprezece cartoane de mărimea unei cărți poştale ilustrate.
ŞŞtiți deja care e secvența sau episodul introductiv, precum şi plot point-ul de la sfârşitul Actului I, aşa că deja cunoaşteți cartoanele cu numerele unu şi paisprezece. Porniți de la începutul povestirii şi parcurgeți acțiunea care duce la plot point-ul de la încheierea Actului I. Asociați liber ideile. ŞŞtiți încotro vă îndreptați, aşa că nu aveți altceva de făcut decât să ajungeți acolo. Etalați linia epică pe cartoane, acordându-i câte unul fiecărei secvențe sau episod, fără a folosi mai mult de câteva cuvinte pe un carton. După ce ați completat cartoanele, recitiți-le de mai multe ori. Nu schimbați nimic, până nu simțiți "nevoia" s-o faceți. Atunci, dacă driți, puteți modifica câte un cuvânt pe ici, pe colo, doar pentru ca lectura cartoanelor să fie cât mai lină şi uşoară. Descrieți firul povestirii în linii mari şi cât mai generale.
După ce ați terminat cartoanele, scrieți back story-ul. Nu uitați, acesta va influența acțiunea din primele zece pagini. Uitați-vă la secvența de deschidere. Unde are loc? Deswcrieți-o. Definiți-o.
Când încdepe scenariul, de unde vine personajul dumneavoastră? Ce i s-a întâmplat cu o oră, o zi sau o săptămână înainte de începutul povestirii?
Rezumați-vă să asociați liber ideile. Expuneți-le, indiferent de gramatică, de pucntuație sau de orice lacune ale plotului pe care încă le mai puteți avea. De asemenea, mai e posibil şi să fie necesară expunerea back story-ului în termenii începutului, ai mijlocului şi ai sfârşitului, au chiar să fie nevoie să scrieşi un eseu de caracter în scopul de a vă simți cât mai comod cu back story-ul. Faceți tot ce e necesar, fiindcă dacă dumneavoastră înşivă nu vă cunoaşteți propria poveste, atunci cine vreți s-o cunoască?
De obicei, back story-ul poate fi scris pe vreo două pagini, dar dacă aveți nevoie de mai mult, nu vă sfiiți. Nu contează cât de lung sau cât de scurt este. Back story-ul e un instrument al

procesului scenaristic, unul dintre numeroasele procedee care duc la o deschidere dinamică şi puternică.

Capitolul 10.

Primele zece pagini

Doamna Mulwray (cea falsă): "Soţul meu, cred, se vede cu altă femeie."
- Robert Towne, *"Chinatown"*

În timpul celor doi ani sau cam atâta în care am condus departamentul de scenarii de la Cinemobile Systems, am citit peste două sute de structurii şi aproape o sută de romane. Citeam atât de mult, încât ajunsesem să mă uit cruciş. Aveam mereu pe birou un ditamai teancul de scenarii şi, oricât de repede aş fi citit, mereu rămâneam cu câteva scenarii în urmă. De fiecare dată când credeam că am recuperat timpul pierdut, şeful intra şi-mi spunea că venise o nouă serie de predări şi că "n-ar strica să mă grăbesc", dacă nu voiam să întârzii iar. Asta însemna că mă puteam aştepta să-mi sosească vreo sută de scenarii, în următoarele câteva zile.
Căutam orice scuză pentru a evita să citesc. Dacă un scenariu venea cu un synopsis de o pagină, citeam doar synopsisul. Dacă autorul îmi spunea pe scurt şi care era povestea, când îmi preda scenariul, atunci citeam primele câteva pagini, o pagină sau două de la mijloc, şi ultimele trei. Dacă-mi plăcea linia epică, sau situaţia, şi felul cum era scris, citeam totul; dacă nu, îl aruncam în mapa cu retururi - mai bine zis, la coş. Dacă mâncasem prea mult la prânz, sau dacă băusem prea mult, mă rezemam de spătar, citeam primele câteva pagini, rămâneam cu scenariul în poală, închideam telefoanele şi trăgeam un pui de somn, de vreo zece-cincisprezece minute.
Sarcina mea, după cum mi se reamintea încontinuu, era aceea de "a găsi materiale". ŞŞi totuşi, cele mai multe dintre scenariile pe care le citeam nu erau deloc grozave. Fie pastişau alte filme, sau seriale vechi de televiziune, sau ideea iniţială nu ocupa mai mult de un rând, ceea ce însemna că în tot scenariul nu era vorba decât de un singur lucru - la fel ca, mai târziu, în *"Analyze This"* (Peter Tolan, Harold Ramis şi Kenneth Lonergan), în care nu e vorba decât despre ceea ce se întâmplă în cabinetul psihiatrului şi despre reacţiile personajului faţă de acele lucruri, sau în *"Four Weddings and a Funeral"* (Richard Curtis), care nu e decât o povestire drăguţă şi isteaţă din caregoria "un băiat întâlneşte o fată". Cel mai adesea, scenariile erau subţiri, şubrede şi slabe, conţinând numai lucruri pe care le mai văzusem de nenumărate ori. Astea erau "cele bune"; restul materialelor nu erau decât pur şi simplu scrise prost.
Începeam să înţeleg lucrul asupra căruia îmi atrăsese atenţia Jean

Renoir, de atâtea ori, cu ani în urmă: scrisul pentru ecran e un meşteşug care ocazional se ridică la nivelul artei. Pentru a scrie un bun scenariu, trebuie să spui povestea în imagini, nu cu cuvinte. După cum învăţam, arta scenaristicii constă în a găsi locuri unde tăcerea spune mai multe decât cuvintele.

Din cele peste două mii de scenarii pe care le-am citit, n-am găsit decât patruzeci pe care să merite să le înaintez partenerilor noştri financiari, pentru eventualitatea intrării în producţie. De ce atât de puţine? Ca scenarist care-şi lua o binemeritată pauză de la scris, eram curios să văd ce anume făcea ca acele scenarii să fie mai bune decât celelalte pe care le citisem.

În următorii câţiva ani, am urmărit felul cum studiourile şi producătorii alegeau multe dintre scenariile pe care le găsisem şi le transpuneau pe pelicula. Dintre aceste patruzeci de scenarii selectate de mine, s-au turnat în cele din urmă treizeci şi şapte, inclusiv clasice ca *"The Godfather"* (Francis Ford Coppola şi Mario Puzo), *"American Graffiti"* (George Lucas), *"Jeremiah Johnson"* (John Milius, Edward Anhalt şi David Rayfiel), *"Alice Doesn't Live Here Anymore"* (Robert Getchell), *"The Wind and the Lion"* (John Milius) şi *"Taxi Driver"* (Paul Schrader), alături de multe altele. Ce anume făcea ca aceste patruzeci de scenarii să fie mai bune decât celelalte o mie nouă sute şaizeci pe care le citisem? M-am apucat să studiez scenariile "câştigătoare", şi nu peste mult am început să-mi extind propriile cunoştinţe despre natura şi meseria scenaristicii. După o vreme, am început să separ anumite stiluri în genuri specifice: de acţiune-aventuri, comedie romantică, science fiction, drame, mister şi filme poliţiste, străduindu-mă să explorez modul în care erau asamblate laolaltă. Am început să înţeleg dinamica episodului, acea serie de secvenţe unite printr-o singură idee, cu un început, un mijloc şi un sfârşit bine definite.

Cât timp încă mă mai aflam în acest proces de observaţie, mi s-a ivit ocazia de a preda un curs de scenaristică la Colegiul Experimental Sherwood Oaks. Niciodată nu mai predasem nici un fel de cursuri, iar amintirile pe care le mai păstram despre propriii mei profesori nu erau deloc măgulitoare. Singurele modele serioase pe care le avusesem ca pedagogi erau Jean Renoir şi unul dintre profesorii mei de engleză de la Berkeley, în anii şaizeci - aceştia fuseseră doi mentori care-mi treziseră dorinţa de a învăţa. ŞŞi-mi aminteam un lucru pe care-l spusese odată Renoir - anume, că un bun profesor este acela care-l învaţă pe elev să vadă relaţiile dintre elemente. Puteam să fac asta? Voiam s-o fac? ŞŞi întrebarea cea mai importantă: ce aş fi predat, şi cum aveam să procedez? Singurul lucru pe care l-aş fi putut face, după cum mi-am dat seama, era să revin asupra propriilor mele experienţe de lectură şi scris, şi să le împărtăşesc studenţilor observaţiile şi

concluziile la care ajunsesem în legătură cu scenaristica.
După ce anume mă uitam la scenarii, în calitate de cititor? Mai întâi, observam stilul scrisului - dacă era activ, scris la prezent, cu descrieri succinte, laconice, vizuale. Stilul trebuia să se stabilească de la primul cuvânt de pe pagina întâi. De exemplu, iată o scurtă descriere a unei clădiri dărăpănate, care ilustrează concludent un stil puternic, activ, vizual: "Razele soarelui intră prin găurile acoperişului ruginit. Pământul bătătorit de pe jos a fost săpat. O groapă adâncă e căptuşită cu o folie de celofan. Într-o parte e undulap metalic deschis." O asemenea descriere vizuală îmi captează imediat atenţia.
Următorul lucru pe care l-am învăţat este acela că în calitate de cititor, trebuie să aflu din primele zece pagini *despre ce* e vorba în povestire. Care este *premisa dramatică?* Ar putea fi simplă, ca replica falsei doamne Mulwray din primele pagini ale scenariului *"Chinatown":* "Soţul eu, cred, se vede cu altă femeie." Răspunsul la această întrebare, desigur, duce la descoperirea unui imens scandal al apei şi la câteva omoruri.
Mai am nevoie şi să ştie despre *cine* e vorba în povestire. *Cine* este personajul principal? Atunci, put determina dacă acţiunea şi personajele au fost pregătite şi prezentate bine în "setup"-ul din primele câteva pagini, şi dacă s-a stabilit un context dramatic puternic. În *"Chinatown",* protagonistul este în mod clar Jakes Gittes.
Al treilea lucru care trebuie să fie stabilit este *situaţia dramatică* - circumstanţele care înconjoară acţiunea. În *"Chinatown",* situaţia dramatică este prezentată şi discutată în primele zece pagini: oraşul Los Angeles e în toiul unei secete grave, iar apa se găseşte foarte greu. Jake Gittes este un detectiv particular angajat de soţia unui un binecunoscut, suspectat că ar avea o aventură, iar soţul ei e şeful Departamentului Apelor şi Energiei din Los Angeles. Toate cele trei elemente: personajul principal, premisa dramatică şi situaţia dramatică sunt legate între ele şi compun introducerea povestirii în aceste prime zece pagini.
Nu peste mult, am descoperit că-mi puteam da seama încă din primele zece pagini dacă un scenariu ergea sa nu. Dacă nu înţelegeam ce se întâmpla în timpul acelei unităţi de acţiune, îmi pierdeam tot interesul şi începeam să găsesc fel de fel de pretexte pentru a nu mai citi.
Nu aveţi la dispoziţie decât zece pagini ca să captaţi atenţia cititorilor sau a spectatorilor. Este responsabilitatea scenaristului să conceapă primele zece pagini ale scenariului astfel încât să comunice nişte informaţii esenţiale pentru povestire. Primele zece pagini trebuie să fie construite cu stil, imaginaţie şi economie de mijloace. Nu aveţi timp să umblaţi brambura în căutarea povestirii. Dacă n-aţi implicat interesul

cititorului în primele zece pagini, l-aţi pierdut. În aceste prime zece pagini, trebuie să prezetaţi şi să stabiliţi trei elemente majore:
Numărul unu: Despre *cine* este vorba în povestire - adică, mai concret, *cine* e personajul principal?

Numărul doi: *Care* este premisa dramatică - despre *ce* e vorba în povestire?
Numărul trei: *Care* este situaţia dramatică - ce circumstanţe înconjoară acţiunea? Cu alte cuvinte, ce forţe acţionează asupra personajului principal în momentul când începe povestirea?
Odată ce determinaţi modul *cum* veţi încorpora la un loc aceste trei elemente, puteţi concepe şi structura primele zece pagini ca unitate, sau bloc, de acţiune dramatică.
Care este secvenţa de deschidere? Unde are loc? Este o secvenţă de acţiune sau una de dialog, ori pur şi simplu o serie de cadre care stabilesc un ton narativ? Vreţi să evocaţi o stare de spirit, ca în *"Cold Mountain"* sau *"Gladiator"* (David Franzoni, John Logan şi William Nicholson)? Sau preferaţi să stabiliţi textura unui personaj, a unui timp sau a unui loc, ca în *"American Beauty"*, *"The Lord of the Rings: The Return of the King"*, ori *"Gandhi"?* Sau, poate, urmăriţi să introduceţi personajele şi situaţia, ca în *"Y Tu Mamá También"* (Alfonso şi Carlos Cuarón)? Ori, de ce nu, vă interesează o deschidere a povestirii printr-o secvenţă de acţiune, ca în *"The Matrix"* sau *"The Bourne Supremacy"?* Vreţi ca începutul filmului să fie agitat şi zgomotos, sau static şi tensionat? Vă imaginaţi o maşină care merge noaptea pe străzile pustii ale oraşului, sau un bărbat plimbându-se printr-un parc aglomerat, cu un copil de mână, într-o frumoasă după-amiază de duminică?
Ce face personajul principal? De unde vine? Care e back story-ul său? Încotro se îndreaptă? Gândiţi-vă la toate acestea. Definiţi-le. Articulaţi-le. Structuraţi-le.
La nevoie, luaţi acea primă secvenţă sau episod şi structuraţi-o în trei părţi distincte: începutul, mijlocul şi sfârşitul. Cum anume? Începeţi cu o foaie de hârtie separată. Apoi, luaţi linia generală a acţiunii, cum ar fi un episod de urmărire, sau o secvenţă de nuntă, ori simplul dat jos din pat dimineaţa, şi enumeraţi acţiunile care au loc chiar la începutul episodului sau al secvenţei. Nu uitaţi că secvenţele sunt alcătuite din cadre şi definite unitar prin doi factori: spaţiul şi timpul. Dacă unul dintre aceştia se schimbă, aveţi nevoie de o secvenţă nouă. (În caz de necesitate, vezi Capitolele 10 şi 11 din *"Screenplay".)*
Faceţi acelaşi lucru cu mijlocul secvenţei, şi cu sfârşitul ei - înşiraţi doar numărul de activităţi care au loc în timpul secvenţei sau al episodului. De exemplu, dacă prima secvenţă se petrece într-un birou, la început s-ar putea să arătaţi personajul pregătindu-se pentru întâlnirea de afaceri, sau punându-şi la

punct materialul pentru prezentarea pe care o va ține în acel birou Poate lucra cu un coleg, revăzând materialele. Sau puteți arăta personajul acasă, după o ceartă cu un prieten, o iubită sau cu soția, trecându-şi în revistă toate materialele, înainte de a pleca la birou.

Poate că personajul trebuie să ia avionul, în aceeași zi, ca să plece într-o deplasare de afaceri, şi îl vedem cum îşi împachetează bagajele. Poate că are familie, şi se pregăteşte pentru o nouă zi, ca la începutul filmului *"American Beauty"*, ori trezindu-se în dimineața unei zile care poate aea un impact semnificativ asupra vieții lui, cum ar fi obținerea reultatelor de la analize în legătură cu o boală gravă.
Modul de a aborda secvența trebuie să definească nevoia dramatică a personajului. Este o secvență care va duce povestirea înainte, sau una care va dezvălui diverse aspecte semnificative ale personajului? ŞŞi care este scopul secvenței în raport cu ansamblul povestirii? Amintiți-vă că urmărim crearea unui conflict - fie intern, fie extern, fie combinând cele două genuri. Ce face personajul înainte de începutul secvenței, şi ce va face sau unde se va duce după de aceasta va lua sfârşit? Ce se întâmplă la începutul şi la finalul secvenței? În acest punct, poate fi indicat să schițați câteva detalii şi aspecte vizuale pe care le veți putea folosi în cadrul secvenței.
Ca exemplu, iată incidentul incitator dintr-un scenariu original intitulat *"After Life"*, un film SF a cărui acțiune se desfăşoară cu trei sute de ani în viitor, când un eveniment cosmic pune în mişcare o reacție catastrofală. Personajul principal, rămas recent văduv, acceptă fără tragere de inimă comanda misiunii care-i este impusă. El e omul cel mai bine pregătit pentru a face față acelei urgențe. Iată secvențele introductive:

ECRAN NEGRU:

UN CREION SCÂRȚÂIE PE HÂRTIE, şi auzim:

LIGHTER (V.O.):
Privind în urmă, mi-e uşor să văd că lumea noastră s-a schimbat mult, din ceea ce era cândva. Dar ce anume s-a întâmplat, şi cum s-a întâmplat.. Ăsta-i misterul.

FADE INTO:

EXT. SPAȚIUL COSMIC

Negru, amenințător, necunoscut... Apoi, o UNDUIRE catifelată

dezvăluie COSMOSUL - MILIARDE DE STELE pe fundalul unor nuanțe luminoase de GAZE, PULBERE STELARĂ şi NEBULOASE. Învârtindu-ne în spirală până la o poziție stabilă, privim cum DOUĂ STELE NEUTRONICE SE ROTESC, conjugate în ultimele lor nanosecunde de viață, şi IMPLODEAZĂ ÎNTR-UN IMPESIONANT SPECTACOL DE LUMINĂ ŞŞI

MATERIE.

De la Alfa la Omega: începutul şi sfârşitul.

LIGHTER (V.O.)
Ce mică întorsătură capricioasă a sorții a reuşit să dea ceasul cu o secundă mai aproape de sfârşit? Ei bine...

WHITE OUT:

O EXPLOZIE MASIVĂ erupe, azvârlind o cantitate zdrobitoare de energie destructivă care sfâşie noaptea cea mai neagră cu viteza luminii.
Un fenomen cunoscut ca EXPLOZIE DE RAZE GAMMA.

LIGTHER (V.O.):
Asta s-a întâmplat demult, la început.

CAMERA TREMURĂ, pe măsură ce pulsațiile gigantice de radiații mortale mătură spațiul, arzând nebuloase, făcând să explodeze stele - literalmente înghițind totul în cale. Straturi de gaze, nori, materie şi corpuri planetare dispar sub trecerea lor. Străbat mii de ani-lumină, lăsând în urmă distrugeri incredibile.

EXT. PLUTO

PLUTO, scânteind în lumina îndepărtată a Soarelui, îşi parcurge liniştit orbita. Ucigătoarele raze gamma se apropie de Sitemul Solar. DEODATĂ, mica planetă e NIMICITĂ, dezintegrată, ca flacăra unei lumânări peste care am sufla.

FADE TO BLACK:

FDE IN:

INT. UNITATE SPAȚIALĂ N.A.S.A., ARIZONA - ZI

SUPRATITLU:

23 FEBRUARIE, 2323

O LUMINIȚĂ ROŞŞIE clipeşte în tăcere. TRAVELLING ÎNAPOI, dezăluind un display de computer gol.

Pe ecranul monitorului IZBUCNEŞŞTE un torent orbitor de simboluri; PROGRAMUL DE SUPRAVEGHERE se butează şi vedem o reprezentare grafică a Sistemului Solar. Dar ceva nu e în regulă; ceva lipseşte.

E PLUTO.

Traiectoria orbitală rămâne aceeaşi, dar pe ea nu mai există nici o planetă. PLUTO A DISPĂRUT. NU MAI ESTE.

DR. TRAVIS LIGHTER stă aşezat la computer, lucrând cu programul. Are în jur de patruzeci şi cinci de ani, e zvelt şi atletic, specialist în ştiințele spațiului, lucrează nervos la computer. Se produc mici erori, iar el nu se descurcă foarte bine cu ele.

Apasă un buton al intercomului.

LIGHTER
Sudhi!

SUDHI (V.O.):
Da, Dr. Lighter.

Se ridică, oftează adânc, se duce la fereastra mare dinpre munții ce străjuiesc sălbăticia deşertului strălucitor, la marginea zonei suburbane a oraşului Phoenix. Cactuşii saguaro împânzesc maiestuoşi peisajul nisipos şi stâncos, în lumina soarelui de la jumătatea dimineții.

LIGHTER (cont'd)
Depanatoru-i aici? Cred că iar avem o eroare în Programul de Supraveghere.

SUDHI (V.O.):
Da... dar ai întâraziat iar. Să le spun că vii? Sau le spun doar că iar ai întârziat?

Întristat, Ligher îi aruncă o privire.

INT. CORIDOR LABORATOR - ZI

Lighter şi SUDHI PANARJEE, sistenta lui, atrăgătoare, la vreo treizeci şi cinci de ani, merg repede pe culoar. ŞŞi

CUT INTO:

Acestea sunt primele două pagini ale scenariului. Fiecare secvență se referă de obicei la un singur lucru - la o anumită informație care este necesară pentru ca povestea să meargă înainte, sau să dezvăluie un lucru pe care avem nevoie să-l ştim despre personajul principal. În limbaj scenaristic, se numeşte *"the reveal".*<$F - Termen specific fără echivalent în română; s-ar putea traduce prin "dezvăluirea, dezvăluitul, conținutul, scopul, sensul..." (n.tr.)> În fiecare secvență există câte un reveal - ştiți care este acela? Îl puteți defini? Este revelat prin acțiune sau prin caracter? *Caracterul,* amintiți-vă, semnifică cine anume este persoana în termenii comportamentului său omenesc şi moral; *caracterizarea* e modul în care caracterul se exprimă în fața lumii - cum se îmbracă, cu ce fel de maşină circulă, unde locuieşte, ce gusturi artistice, muzicale şi de modă are. Este o imagine a personalității sale.

Există un foarte bun instrument scenaristic care vă poate ajuta să vă orientați când scrieți secvența: metoda de *a intra târziu şi a ieşi devreme.* William Goldman, strălucitul scenarist al filmelor *"Butch Cassidy şi Sundance Kid", "All the President's Men, "the Princess Bride"* şi multe altele, spune o poveste despre locul şi momentul intrării într-o secvență. Goldman imaginează o situație ipotetică: un reporter intervievează un subiect pentru un articol de ziar sau de revistă. La început, îl vedem pe reporter pregătindu-se pentru interviu şi sosind la locul de întâlnire; mijlocul ni-l arată salutându-şi subiectul, făcându-se comod, scoțându-şi reportofonul şi începând interviul. În final, reporterul încheie interviul, îşi strânge lucrurile, îi mulțumeşte subiectului îşi ia pe el haina, se duce la uşă, şi deodată îşi aminteşte ceva, se întoarce şi spune: "A, apropo: o ultimă întrebare..." Asta înseamnă începutul, mijlocul şi sfârşitul unei asemenea secvențe ipotetice.

Unde intră scenaristul în scenă? întreabă Goldman. Odată cu sosirea reporterului? Cu salutul adresat subiectului? Cu interviul care progresează? Răspunsul este: în nici unul dintre aceste locuri. Cel mai potrivit loc pentru intrarea scenaristului în scenă, susține Goldman, este în ultimul moment posibil, chiar înainte de acel reveal când reporterul întreabă: "A, ...o ultimă întrebare." Acela ar fi locul ideal pentru a intra în scenă, fiindcă astfel scenaristul poate omite toate detaiile inutile care au loc înainte, concentrându-se numai asupra a ceea ce trebuie să

dezvăluie în secvență. *Intră târziu şi iese devreme.*
Există, în filmul *"Magnolia"*, o secvență scurtă dar foarte bună, unde Claudia (Melora Walters) stă într-un bar şi un tip vine la ea şi-i zice: "Salut." "Bună", răspunde ea. Apoi, trecem la locuința Claudiei, unde cei doi "intră împleticiți în apartament", prizează câteva linii de coca, apoi el o priveşte şi întreabă: "Deci...?" Tăietura la cei doi facând sex.
Acesta este un mod excelent de a scrie scenarii. Publicul poate completa golurile; ştim ce se întâmplă şi nu avem nevoie de explicații. E un exemplu foarte bun de intrare târzie şi ieşire timpurie, cu început, mijloc şi sfârşit.
În timp ce vă explorați opțiunile pentru a a scrie această primă unitate de acțiune dramatică cu durata de zece pagini, credeți că veți putea stabili premisa dramatică încă din prima secvență? Sau o veți face în secvența a cincea? Este premisa destul de clară, în mintea dumneavoastră, ca s-o puteți dezvolta dramatic? Dacă vă decideți să vă începeți scenariul cu o secvență de acțiune, ca în *"The Matrix"* sau în *"Close Encounters of the Third Kind"* (Steven Spielberg), puteți structura acțiune sub formă de început, mijloc şi sfârşit? Sau preferați să fie o serie de cadre ca în secvența sosirii lui Vincent (Tom Cruise) la L.A.X., în *"Collateral"?* Ori, poate, creți să creați un incident incitator care să lanseze scenariul, ca deschiderile din *"Basic Instinct", "Crimson Tide"* ori *"hTe Pianist"* (Ronald Harwood)?
Toate acestea sunt decizii de creație. Trebuie să alegeți cea mai interesantă parte a secvenței sau a episodului, şi s-o folosiți ca punct de pornire. Trebuie să captați atenția spectatorului. Vedeți prima secvență filmată în planuri strânse, sau într-un plan general al întregului decor, cum ar fi un restaurant sau un living room? Intenția dumneavoastră este aceea de a crea cea mai bună impresie vizuală pentru a face secvența sau episodul să funcționeze cât mai eficient, cu maximum de valoare dramatică.
Este esențial ca linia epică să fie amorsată imediat, de la primul cuvânt al paginii întâi. Aveți la dispoziție zece pagini ca să captați atenția cititorului sau a spectatorilor, aşa că faceți bine şi concepeți-le cu cât mai multă grijă, cu precizie şi îndemânare.
Introducerea filmului *"The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring"* (Peter Jackson, Fran Walsh şi Philippa Boyens) oferă un exemplu foarte grăitor: primele zece pagini relatează istoria Inelului; îl vedem făurit în focurile din Mojunt Doom, vedem cum se desfăşoară lupta dintre bine şi rău, apoi aflăm că Inelul trebuie să fie distrus în acelaşi loc în care a fost creat. O dată ce s-a stabilit acest lucru, tăiem la sosirea lui Gandaalf în Midele-Earth, cu care începe să se deruleze povestirea.
Scenariul se deschide cu o secvență de acțiune care constituie incidentul incitator, şi auzim o narațiune în voiceover, rostită

de Galadriel (Cate Blanchett), prin care ni se rezumă istoria Inelului. "A început cu făurirea Marilor Inele... Trei inele pentru spânii elfi cei de sub soare, / ŞŞapte pentru ei, gnomii de viţă din săi de stâncă, / Nouă, Oamenilor care ştiu că-n lumea lor se moare, / Unul pentru el, Seniorul Întunecimii-n noaptea lui adâncă, / Unde-i Umbrele în Ţinutul Mordor, ca să le găsească / Şşi pe toate să le adune un inel, şi aflul nime, / Să le ferece pe toate, astfel să le stăpânească, / Unde-s Umbrele, în Ţinutul Mordor, în întunecime."

În timpul acestei bătălii introductive pentru Inel, se produce incidentul incitator: Inelul e pierdut, apoi regăsit la pagina 5, "de către cea mai de necrezut făptură cu putinţă... Un hobbit - Bilgo Baggins din Fundătură. Întâlnim creatura, pe Gollum, care se chnuieşte că şi-a pierdut "ssscumpul" şi aflăm, la pagina 6, că "în curând va veni vremea când hobbiţii vor hotărî soarta tuturor".

În secvenţa următoare, intrăm în Fundătură, odată cu sosirea lui Gandaalf (Ian McKellen) care este întâmpinat de Frodo (Elijah Wood). Apoi, Gandaalf îl vizitează pe Bilbo Baggins (Ian Holm) şi, la pagina 10, Bilbo îi spune lui Gandaalf cât e de obosit: "Am nevoie de o vacanţă - de o vacanţă foarte lungă, şi nu mă aştept să mă mai întorc... de fapt, nici nu am de gând..."

Priviţi câte am aflat în aceste prime zece paini: am stabilit istoria Inelului, l-am cunoscut pe Gollum, am arătat cum a găsit Bilbo Inelul, am întâlnit două dintre personajele principle (pe Gandaalf şi Frodo), şi ni s-a prezetat viaţa din Fundătură, unde Bilbo îi dezvăluie Inelul lui Gandaalf şi-i spune despre intenţia lui de a dispărea. Am pus la punct tot ceea ce trebuie să ştim pentru a merge înainte cu povestirea. E un început suplu, curat şi compact, conceput vizual spre a capta atenţia cititorului şi a spectatorului - şi reuşeşte de minune. Toată această unitate de acţiune, primele zece pagini, constituie deschiderea tuturor celor trei episoade din *"The Lord of the Rings"*.

În *"American Beauty"*, îi cunoştem pe Jane (Thora Birch) şi Ricky (Wes Bentley), când Jane îl întreabă provocator pe Ricky dacă i-ar ucide tatăl. Apoi, trecem la un plan ansamblu filmat în plongé al strzii, sfârşind pe casa unde locuiesc Lester Burnham (Kevin Spacey) şi familia lui. Vedem casa i-l auzim pe Lester spunând în voiceover: "Numele meu este Lester Burnham. Am patruzeci şi doi de ani şi peste un an voi fi mort. Desigur, eu încă nu ştiu asta." O descoperim pe soţia lui Lester, pe fiica lui, şi pe vecini. Din câteva trăsături simple, aflăm cine e personajul principal şi despre ce e vorba în povestire - felul cum Lester îşi regăseşte "viaţa" - şi suntem pregătiţi pentru incidentul-cheie, când o va cunoaşte pe Angela (Mena Suvari), în Plot Point 1, unde începe cu adevărat povestea.

Un alt exemplu bun de secvenţă introductivă este *"Crimson Tide"*.

Ne aflăm pe puntea unui portavion şi privim cum decolează turboreactoarele militare, după care trecem la imagini de ştiri cu rebelii ruşi ocupând Kremlinul şi ameninţând cu un atac nuclear asupra Statelor Unite. Apoi, ne retragem dinspre ecranul televizorului, descoperind petrecerea de ziua fiicei Locotenentului Comandant Ron Hunter (Denzel Washington), care a împlinit patru ani. Este o secvenţă care exploatează situaţia şi dezvăluie personaje, cu un caracter vizual marcant şi oferind un exemplu excelent de incident incitator.

Nu contează dacă scrieţi o comedie sau o dramă, un thriller sau o poveste de dragoste. Forma rămâne aceeaşi. *"Annie Hall"* se deschide cu un monolog al lui Alvy Singer (Woody Allen), care ne spune că legătura dintre el şi Annie (Diane Keaton) s-a terminat, şi că acum "tot cern prin minte firimituri ale relaţiei..." De fapt, despre asta e vorba în tot filmul, din moment ce aceste "firimituri ale relaţiei" ne sunt dezvăluite în flashback. Totul e pus la punct în prima pagină a scenariului.

"Body Heat", de Larry Kasdan, tot un *film noir* clasic, este un alt exemplu grăitor de instalare a povestirii din primele zece pagini. Filmul începe cu Ned Racine (William Hurt) uitându-se pe fereastră, spre un foc care arde undeva departe, în timp ce femeia cu care şi-a petrecut noaptea se îmbracă. Racine spune că "probabil un client al meu" a pus focul. La pagina 3, se află în instanţă şi aflăm că e un avocat leneş şi "incompetent". Judecătorul este iritat şi-i spune: "data viitoare când intri în completul meu de judecat, sper să ai fie o apărare mai bine pregătită, fie un client de-un soi mai bun". La pagina 4, ia prânzul cu prietenul său Lowenstein (Ted Danson), după care aflăm că Racine e genul de om care "caută una scurtă". Asta ne spune mult despre el.

La pagina 6, îl vedem în cabinetul său de avocat, cu o clientă mai vârstnică; Racine a trimis-o la un medic care nu vrea să depună mărturie în favoarea ei, aşa că-i spune că va găsi un doctor "mai înţelegător" - adăugând: "O să-i dăm în judecată pe ticăloşii ăia nepăsători, de-o să le meargă fulgii!"

Mai târziu, la pagina 7, s-a înnoptat, iar Racine se plictiseşte. Bea un rând la bar, apoi se duce spre estrada de lângă plajă. Ascultă formaţia, şi o vede pe Matty Walker (Kathleen Turner), "o femeie extraordinar de frumoasă", venind spre el. "Trece pe la un deget distanţă... Trupul lui Racine se clatină un moment, a trecerea ei, ca împins de o forţă nevăzută".

Se ia după ea şi, în timpul conversaţiei care urmează, află că e căsătorită; îi răspunde că ar fi trebuit să-i spună: "Sunt o femeie căsătorită şi *fericită.*" Ea îl măsoară cu privirea şi-i dă replica: "Nu te prea duce mintea, aşa-i?" Apoi, după încă o clipă de gândire: "Îmi place asta la un bărbat."

Racine comentează că arată "îngrijit", adăugând apoi: "ŞŞi eu am

nevoie de îngrijire, dar numai pentru o noapte. Aflăm că e tipul de bărbat pe care "îl bagă scula-n belea". Când Matty îşi varsă pe bluză un Sno-Kone cu cireşe, el se duce să ia nişte prosoape de hârtie, dar la întoarcere n-o mai găseşte: femeia s-a mistuit în noapte.

Aceste pagini constituie o ilustrare foarte reprezentativă a unei deschideri bine construite.
Puteți vedea cât de importante sunt primele zece pagini ale scenariului în termenii de a pune la punct povestirea. Trebuie să fie concepute, construite i executate pentru a atinge o valoare dramatică maximă. Dacă scrieți corect aceste pagini, povestea se va putea desfăşura adecvat, cu simplitate, intuiție şi înțelegere.

Exercițiu

Ați făcut pregătirile. V-ați clarificat linia epică, ați construit personajele, ați structurat Actul I pe cartonaşe, ați scris back story-ul şi ați elaborat primele zece pagini. Sunteți gata să începeți scrisul la această unitate de acțiune dramatică, pentru a vă prezenta personajul principal, a stabili premisa dramatică şi a crea situația dramatică.
Uitați-vă la câteva filme care vă pot ilustra mai bine modul de a scrie eficient primele zece pagini, cum ar fi *"Collateral", "American Beauty", "The Lord of the Rings", "Citizen Kane", "ASll About Eve", "Chinatown", "The Bourne Supremacy", "The Shawshank Redemption",* sau *"Basic Instinct".* Puteți obține online câte un exemplar al unora dintre aceste scenarii, de pe website-uri ca: *simplyscripts.com* sau *Drew's-Script-O-Rama.com* ori *dailyscript.com.* Sau puteți doar să căutați "screenplays" pe Google şi să vedeți ce vă pică.
Primele zece pagini sunt, probabil, cele mai dificile pe care le veți scrie. În fond, aşterneți primele cuvinte pe hârtie, încă nu v-ați găsit propriul stil, aşa că s-ar putea să treceți prin unele momente de îndoială, dezorientare şi nesiguranță. Nu contează. Sați jos şi apucați-vă de lucru, fără a vă codi să scoateți nişte pagini îngrozitoare.
Nu stați să vă gândiți la asta. Faceți-o. Aruncați-vă cu curaj. Aveți încredere în procesul de creație. Indiferent cum vor fi rezulttele, bune sau rele, "arta adevărată", după cum mi-a spus cândva Jean Renoir, "este aceea de a o *face".*
Tot ce vi se poate întâmpla mai rău e să scrieți nişte pagini ridicole. Ei, şi? Dacă sunt atât de proaste, aruncați-le, şi gata! Nu sunteți obligat să le arătați nimănui.
Dacă vă întrebați cât de bune sau de rele sunt primele dumneavoastră câteva pagini, nu e nevoie de un efort prea mare pentru a ghici răspunsul. Evidet, vor fi rele. Vă veți da seama că

e o scriitură anostă, plicticoasă, învechit şi banală, conţinând numai lucruri pe care le-aţi văzut într-o mulţime de alte filme. S-ar putea ca un asemenea verdict să fie corect. Se prea poate să fie adevărat. Dar cine emite această judecată? Dumneavoastră, şi nu altcineva.

Treceţi peste ea. Nu e decât o părere oarecare, nu înseamnă nimic. "Mintea," cum spunea marele Maestru Swami Muktananda, "este o făptură ciudată şi stranie. Vara îi e dor de iarnă, iar iarna abia aşteaptă vara."

Iar judecăţile de acest gen fac parte din procesul de creaţie. Aşteptaţi-vă la ele, dar nu le lăsaţi să vă perturbe experienţa scrisului. Forma scenariului nu trebuie să stea niciodată în calea scrierii scenariului. E atât de simplu, încât devine de-a dreptul greu, de simplu ce e!

De formatare se vor ocupa programele software pentru scenarii, ca Final Draft. Un exerciţiu util ar putea fi acela de a scrie zece pagini dintr-un scenariu. Luaţi orice scenariu, deschideţi-l la întâmplare şi transcrieţi pur şi simplu zece pagini. Copiaţi totul şi atâta tot, pentru a vă familiariza cu elementele de redactare. Dacă nu aveţi acces la un scenariu profesionist, căutaţi online şi downloadaţi unul din cele care vă plac. Sunt multe website-uri unde puteţi găsi aşa ceva - de ajuns să copiaţi acele zece pagini, cuvânt cu cuvânt, cadru cu cadru. S-ar putea să descoperiţi că e un mod eficient de a vă propulsa spre procesul de scriere.

Când începeţi să scrieţi, expuneţi-vă doar linia povestirii secvenţă cu secvenţă, cadru cu cadru. S-ar putea să constataţi că vă e mai uşor să scrieţi totul sub formă de planuri generale: INT. RESTAURANT sau EXT. PARCARE. Fiţi dispus să vă asumaţi câteva greşeli. Doar n-o să scrieţi perfect încă de la pagina 1.

Spuneţi povestea şi gata.

Când lucram cu Jean Renoir, el a remarcat că începutul oricărui proiect nou de creaţie, fie că e un tablou, o simfonie sau un roman, seamănă foarte mult cu situaţia de a intra într-un magazin de confecţii pentru a proba un veston nou. Prima oară când îl iei pe tine, nu ţi se pare că-ţi stă normal, şi nici nu-l simţi comod. Îl mai strângi aici, îi mai dai drumul acolo, îl ajustezi pe unde mai trebuie, şi până la urmă se potriveşte. Când îl încerci din nou, arată mai bine, însă parcă tot te mai strânge puţin la subsuori. Mişti din umeri ca să se mai lase, şi devine şi mai comod "dar tot trebuie să-l porţi o vreme, până te obişnuieşti cu el," spunea Renoir.

Acelaşi principiu se aplică şi atunci când scrieţi un scenariu: trebuie să vă obişnuiţi cu el.

Fiţi gata să încercaţi diverse soluţii care s-ar putea să nu meargă, să scrieţi nişte dialoguri stângace, plicticoase au nefireşti. În etapa asta, nu contează.

Staţi jos şi scrieţi primele zece pagini ale scenariului,

concentrându-vă asupra personajului principal, premisei dramatice şi situaţiei dramatice.
Nu uitaţi că "cea mai lungă călătorie începe cu primul pas."

Capitolul 11.

Paginile de la zece la douăzeci şi de la douăzeci la treizeci

Guvernatorul Norton: "Pune-ţi nădejdea în Domnul. Curul tău îmi aparţine mie. Bun venit la Shawashank."
- Frank Darabont
"The Shawshank Redemption"

Când am început să ţin workshop-urile de scenaristică, studenţii mei munceau din greu să-şi conceapă şi să-şi scrie primele zece pagini din scenarii - dar când treceau de pagina a zecea, se remarca o diferenţă ca de la noapte la zi. Erau adăugate noi personaje, se conceepau episoade de acţiune elaborate, şi erau introduse tot felul de trucuri care nu aveau absolut nici o legătură cu firul epic. Era ca şi cum s-ar fi străduit atâta să scrie primele zece pagini, încât în următoarele zece nici nu mai ştiau ce să mai facă. Păreau a se simţi "obligaţi" să creeze secvenţe cât mai complicate, pentru a se "elibera" de acea porţiune introductiv şi a-şi da drumul, indiferent dacă se potrivea cu povestea sau nu.
Rezultatele erau îngrozitoare - o harababură fără cap şi fără coadă, care nu mai spunea nimic. Cititorul se pierdea în ceaţă. Linia epică rătăcea încoace şi-ncolo, învârtindu-se în cerc fără să se mai poată găsi pe sine însăşi şi fără să mai ajungă nicăieri, lipită de orice direcţie cât de cât clară.
Nimic nu mergea.
Actul I este o unitate de acţiune dramatică lungă de aproximativ treizeci de pagini şi închegată în cadrul contextului cunoscut ca setup. Trebuie să prezinte personajul principal, premisa şi situaţia dramatică. Are simţul direcţiei şi urmează o linie concretă de evoluţie narativă şi a dezvoltării personajelor.
Voiam să descopăr ceva mai mule despre ceea ce era de făcut pentru ca această unitate particulară de acţiune dramatică să funcţioneze ca un întreg coerent. Aşa că am început să explorez următoarele zece pagini ale scenariilor bune. Când am început să citesc scenarii ţinând seama de acest lucru, am constatat că în cea de-a doua unitate de acţiune aflăm mai multe despre personajul principal, cine anume este, şi de multe ori îm urmărim pe parcursul câte unei "zile de viaţă". Filmul este comportament, aşa că, dacă urmărim personajul de-a lungul unei zile tipice din viaţa lui, cu forţele dramatice ale firului epic influenţându-i caracterul şi acţiunile, putem înţelege mai bine cine anume este personajul nostru.
În *"Chinatown"*, totul se pune la punct din primele zece pagini.

Apoi, în următoarele zece pagini, Jake Gittes începe inestigațiile pentru care a fost angajat: să afle cu cine are o aventură domnul Mulwray.
Ce face Gittes?
Mai întâi, la pagina 11, Gittes îl urmăreşte pe Mulwray de la consiliul municipal până la albia râului din Luke, apoi se ține după el până pe plajă unde, după ce-şi petrece acolo aproape toată după-amiaza şi seara, află că apa e deversată în ocean din rezervoarele oraşului, în toiul unei secete. Văzând că se face prea târziu, pune nişte ceasuri de mână ieftine sub cauciucurile maşinii lui Mulwray şi pleacă. A doua zi, venind să le ia, descoperă că şeful Departamentului de Apă şi Electricitate a stat acolo până aproape de ora trei dmineața. "Tipul are apă pe creier", le spune el asociaților. Fotografiile făcute în fața restaurantului Pig-n-Whistle îl arată pe Mulwray certându-se violent cu Noah Cross (John Huston). Telefonul sună, iar Gittes află că Mulwray a fost văzut la Echo Park, cu "fata".
"Iisuse," spune Gittes, "iarăşi apă." Se duce în parc, ia o barcă, vâsleşte pe lac, îl fotografiază pe Mulwray cu "fâşneața" şi, în ceea ce-l priveşte pe el, cazul e închis.
A doua zi, are surprioza de a vedea fotografiile cu Mulwray şi "fata", făcute de el, pe prima pagină a ziarului *"The Times"*, cu comentariul: "Departamentul Apei şi al Electricității în plin scandal din cauza aventurii şefului".
Nu ştie cum au ajuns acolo fotografiile.
Acestea sunt paginile de la zece la douăzeci din *"Chinatown"*. Acțiune şi reacțiune. Gittes e agajat în primele zece pagini, iar în următoarele zece îşi face treaba. Observați cum şerpuieşte prin acțiune firul poveştii, concentrându-se asupra evenimentelor care duc la descoperirea unui mare scandal al apei potabile.
Odată ce am văzut cât de clar era definită acțiunea în termenii premisei dramatice, am descoperit că aceasta era o "regulă" destul de bună şi pentru următoarele zece pagini - *urmăriți focusul personajului principal.* El (sau ea) trebuie să fie prezent aproape în fiecare secvență din aceste pagini de la zece la douăzeci. Dacă folosim primele zece pagini ale Lilei pentru a prezenta şi stabili despre cine şi ce e vorba în povestire, atunci în următoarea unitate de zece pagini acțiunea dramatică trebuie să se focalizeze asupra identității personajului principal.
În *"The Shawshank Redemption"* (Frank Darabont), primele zece pagini împletesc trei fire de acțiune dramatică într-un singur episod: Andy Dufresne (Tim Robbins) bea într-o maşină, apoi îşi încarcă pistolul, cu mişcări împleticite, şi porneşte pe trei cărări spre o casă mai îndepărtată. Apoi, îl vedem pe Andy la tribunal, judecat pentru asasinarea soției lui şi a amantului acesteia. Al treilea fir ni-i arată pe soție şi amant făcând sex. Aceste trei fire epice se combină într-o singură linie narativă de

de acţiune.
La pagina 7, trecem la Penitenciarul Shawshank, unde lui Red (Morgan Freeman) îi este din nou respinsă eliberarea condiţionată. Aflăm cine e, de ce a fost închis şi ce statut are printre ceilalţi deţinuţi. La pagina 8, Andy soseşte la Shawshank, ca să înceapă ispăşirea celor două condamnări pe viaţă, *"back to back"*. La pagina 10, guvernatorul Norton îi se adresează lui Andy şi celorlalţi deţinuţi nou-veniţi, expunându-le regulile: "Regula numărul unu: fără blasfemii. Nu voi permite ca umele Domnului să fie luat în deşert, în închisoarea mea. Pe celelalte reguli le veţi învăţa din mers." Ideea e ilustrată când şeful gardienilor, Hadey, îl bate brutal pe unul dintre deţinuţi. "Pune-ţi nădejdea în Domnul," spune Norton. "Curul tău îmi aparţine mie. Bun venit la Shawashank."
Acestea sunt primele zece pagini. A doua unitate de acţiune pe zece pagini începe când Andy şi ceilalţi deţinuţi sunt despăducheaţi cu furtunul, primesc haine şi pături, după care sunt conduşi, goi, prin incinta închiorii, până la celulele lor. Intrăm în închisoare împreună cu Andy, vedem aceleaşi lucruri pe care le vede el, auzim tot ceea ce aude şi e. Îi stăm alături în prima noapte atât de lungă, ascultând cum alţi deţinuţi pariază care dintre cei noi va ceda primul.
A doua zi dimineaţa, la pagina 17, Andy se întâlneşte cu Red şi cu ceilalţi, lar la pagina 19, este repartizat la spălătorie. Vedem un cadru cu e lucrând, apoi trecem a duşuri, unde-lagaţă Surorile. Încearcă să fie politicos, dar respectivii sunt ca nişte "şacali care-şi măsoară din ochi prada". Astfel se sfârşeşte al doilea calup de zece pagini.
Observaţi cât de compact e construită această a doua unitate de acţiune dramatică pe zece pagini. Andy e prezent în fiecare secvenţă; intrăm la Shawshank cu el, aflăm tot ce află şi el, vedem ce vede e, şi întrezărim felul cum va arăta tot restul vieţii lui în puşcărie. Această a doua unitate de acţiune dramatică ne arată o "zi din viaţa" lui Andy Dufresne.
Când abordaţi această a doua unitate de acţiune dramatică pe zece pagini, încercaţi să construiţi paginile cu tot atâta grijă şi eficienţă ca în cazul primelor zece pagini. Etalaţi cartoanele. Se mai aplică? Aveţi nevoie să adăugaţi secvenţe noi, la care nu vă gândiseraţi înainte? În caz afirmativ, introduceţi-le acum.
Personajul principal e prezent în fiecare secvenţă? Ar trebui să fie. Este un personaj *activ* - execută sau iniţiază acţiunea şi răspunde la premisa şi situaţia dn primele zece pagini? Amintiţi-vă Legea a Treia a Mişării, formulată de Newton: "Pentru fiecare acţiune, există o reacţiune egală şi de sens contrar."
Acesta este un lucr de care trebuie neapărat să fiţi conştienţi. Personajul principal creat de dumneavoastră trebuie să fie activ: se impune ca el să ia toate hotărârile principale cu privire la

ceea ce face şi unde se duce. Primele zece pagini pun la punct personajul, premisa dramatică şi situaţia dramatică. Următoarele zece pagini se concentrează asupra dezvoltării personajului şi a relaţiilor lui, cu posibilitatea de a-l vedea în programul lui de rutină cotidiană. Povestea merge mereu înainte, orientată după o linie de evoluţie care ne duce la plot point-ul din încheierea Actului I.

Dacă vreţi să faceţi vreo schimbare, nu vă sfiiţi - indiferent de ceea ce aţi scris pe cartoane. Operaţi orice modificări doriţi, şi vedeţi ce se întâmplă; s-ar putea să fie mai bine aşa, sau nu. Uneori, când scrieţi paginile, vă poate veni în minte o secvenţă nouă. Dacă se întâmplă asta, scrieţi-o pe hârtie. Face parte din procesul de creaţie. O să vă ducă la o altă secvenţă, apoi la alta, după care s-ar putea să vă întrebaţi ce mai urmează. Uitaţi-vă doar la cartoane şi veţi vedea cu precizie care e locul cel mai potrivit pentru a continua să vă împingeţi povestirea înainte.

Dacă aţi făcut o greşeală cu aceste secvenţe noi, vă veţi da seama numaidecât. Tot ce se poate întâmpla mai rău este să scrieţi câteva secvenţe, episoade sau pagini, pentru ca pe urmă să constataţi să nu merg. Poate o să pierdeţi câteva zile de scris. Ei, şi? Mai bine să încercaţi ceva nou acum, decât mai târziu. După câteva pagini, o să vedeţi dacă schimbările merg sau nu. Dacă da, s-ar putea să ajungeţi într-un punct în care nu mai sunteţi sigur cum să continuaţi. Întrebaţi-vă, numai: "ŞŞi-acum ce-o să se întâmple?" Acestea sunt cuvintele magice care vă pot ghida spre următoarele secvenţe sau episoade. Dacă paginile nu se potrivesc, şi pace, înoarceţi-vă în locul de unde aţi început noile intervenţii şi reluaţi-vă de-acolo drumul înainte.

Adăugaţi toate secvenţele de care aveţi nevoie, şi faceţi orice schimbări doriţi. Acesta nu este decât primul draft scris pe hârtie, cuvânt cu cuvânt, şi trebuie să fiţi gata să exploraţi şi să produceţi chiar şi nişte pagini insuportabil de proaste. Faceţi tot ce e nevoie pentru ca linia epică să se deseneze clar şi concis.

ŞŞi astfel, ajungem cam pe la pagina 20 a scenariului. Acum suntem gata să abordăm următoarele zece pagini, ceea ce ne obligă să scriem Plot Point 1-ul. Ce anume este acest plot point de la sfârşitul Actului I? Ar putea fi o secvenţă dramatică, asemenea uciderii violatorului Harlan de către Louise, în *"Thelma & Louise"* (Callie Khouri), sau o secvenţă de dialog, ca aceea în care Andy Dufresne îi cere lui Red ciocaul de spart piatra în *"The Shawshank Redemption"*, ori o acţiune simplă, ca plecarea lui Frodo şi Sam din mediul sigur al Fundăturii, în *"The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring"*, pentru a-şi începe călătoria spre Muntele Osândei, într-ale cărui focuri trebuie să distrugă Inelul. N-ar trebui să încapă nici o îndoială cu privire la momentul care constituie acest Plot Point 1, întrucât primul lucru pe care l-aţi

făcut a fost să structurați ideea şi firul epic pe *paragidmă*, aşa că deja cunoaşteți sfârşitul, începutul şi Plot Point-urile 1 şi 2.
Totuşi, s-ar putea ca plot point-ul să se fi schimbat, de când v-ați structurat ideea pe paradigmă. Structura este flexibilă, ca un corpac care se îndoaie în vânt dar nu se frânge. Adeseori, plot point-urile se modifică, se transferă, alunecă înainte sau înapoi pe linia povestirii, aşa că să nu vă simțiți obligat să vă mențineți cu orice preț ideea originală cu privire la identitatea Plot Point 1-ului sau a Plot Point 2-ului. Faceți tot ceea ce e necesar pentru a satisface nevoile povestirii.
Odată ce vă e clar care este Plot Point 1, întebați-vă ce aveți de făcut ca să ajungeți acolo. Ce secvență sau secvențe trebuie să scrieți, pentru a ajunge la Plot Point 1? De obicei, e nevoie doar de o secvență, cel mult două. ŞŞtiți să descrieți şi să articulați zonele povestirii pe care e nevoie să le umpleți astfel încât să puteți ajunge la plot point-ul cu care se încheie Actul I?
În primele zece pagini din *"The Shawshank Redemption"*, facem cunoştință cu Andy, care e judecat, şi cu Red, care e respins de comisia pentru eliberări condiționate. La pagina 10, Andy soseşte la Shawshank. În următoarele zece pagini, vedem cum decurge viața în Shawshank. Apoi, îl vedem pe Andy lucrând la spălătorie şi-l auzim pe Red vorbind din voiceover despre Andy, după care, în următoarea secvență, cei doi se întâlnesc în curte, iar Andy îi cere lui Red un ciocan de spart piatra. Acesta este Plot Point 1.
De ce întâlnirea lor constituie Plot Point 1-ul? Fiindcă în acest scenariueste vorba de relația dintre cei doi oameni - iar aceasta e secvența care stabileşte natura prieteniei lor. De aceea e o secvență atât de importantă, nu numai din perspectiva personajelor, ci şi dintr-a acțiunii. Scopul oricărei secvențe este acela de a duce povestea înainte şi/sau de a dezvălui informații despre personaje, iar aceasta le face pe amândouă: relevă caracterul lui Andy,atunci când Red ne spune din voiceover că "Avea un stil aparte, mergea şi vorbea într-un fel care pe-aici numai normal nu era. Se plimba ca-n parc, de parcă n-ar fi avut nici o treabă şi nici o grijă. De parcă ar fi avut pe el o haină invizibilă care-l apăra de tot ce era în jur... Da, cred că ar fi cinstit să spun că Andy mi-a plăcut de la început."
Plot Point 1-ul este "orice incident, episod sau eveniment care «agață» acțiunea şi o abate în altă direcție". Actul I e o unitate de acțiune dramatică cu lungimea cuprinsă între douăzeci şi treizeci de pagini, care începe la începutul scenariului şi se termină în Plot Point 1, fiind renuită de contextul dramatic cunoscut ca setup.
"Cinderella Man" (Cliff Hollingsworth şi Akiva Goldsman) este o cronică a vieții campionului de categorie grea James J. Braddock (Russell Crowe), care a luptat cu germanul Max Baer pentru titlul

de campion. Filmul începe cu Braddock ca sportiv promițător, cu victorii convingătoare (deşi are mâna stângă cam slabă), şi asigurându-le o existență confortabilă soției sale şi celor trei copii. Apoi se declanşează Marea Criză, iar Braddock se zbate să prindă cât mai multe meciuri. Aptitudinile lui scad şi, într-o încercare de "ultimă şansă" cu un boxer necunoscut, îşi fracturează mâna în câteva locuri şi nu mai poate termina partida. Ca rezultat, îi e luată licența. Nu mai are dreptul să lupte. Ce să facă, pentru a câştiga bani ca să-şi întrețină familia?

Aceasta este, în esență, acțiunea primului act. Plot Point 1-ul este momentul în care Braddock îşi rupe mâna şi-şi pierde autorizația de a boxa. Primele zece pagini îi descriu succesul ca pugilist şi relația cu soția. Următoarele zece pagini îi dezvăluie caracterul şi personalitatea. Vedem cât le este de devotat soției şi familiei, îi descoperim convingerile, simțul solid de integritate morală, ca de exemplu în momentul când află că fiul lui a furat mâncare. În loc să-l pedepsească, îi ține o predică în sensul că: "orice ni s-ar întâmpla, nu furăm. Niciodată (..). Dacă tu iei ceva, altcineva va duce lipsă."

Astfel ajungem, la pagina 20. Plot Point 1 este momentul când Braddock îşi fracturează mâna şi e suspendat din ring. Astfel, de la pagina 20 până la punctul în care-şi rupe mâna, mai sunt trei secvențe scurte: Braddock în vestiar, înainte de meci, primind instrucțiuni de la managerul şi antrenorul său, Joe (Paul Giamatti). Aflăm că mâna lui dreaptă e slăbită şi-l doare.

Urmeaz lungul lui drum până pe ring, apoi meciul propriu-zis, în care-şi rupe mâna. În secvența următoare, licența îi este suspendată. Pe parcursul acestor pagini, de la zece la douăzeci şi, apoi, de la douăzeci la treizeci, firele tematice ale personajului i ale povestirii au fost finalizate şi au început să se dezvolte.

"Ordinary People" (Alvin Sargent) rămâne un exemplu clasic în termenii de stabilire a premisei dramatice în primele zece pagini, urmată de focalizarea asupra personajului principal în următoarele zece pagini, şi drumul până la Plot Point 1-ul de la sfârşitul Actului I, după pagina 20.

Primele zece pagini definesc povestirea: facem cunoştințşă cu familia, o vedem pe Beth (Mary Tyler Moore) în bucătărie, îi observăm gospodăria "ordonată, organizată şi perfectă". Îl vedem pe Conrad (Tim Hutton), la repetiția cu corul liceului, şi-l cunoaştem pe Calvin, tatăl lui (Donald Sutherland), care se întoarce acasă cu trenul de navetă. E ca un tablou de Norman Rockwell, familia "prfectă" - dacă n-ar fi momentul când Calvin boară din tren, iar un prieten spune: "Cal... ne pare rău... pentru tot." Ciudat...

La pagina 5, în timp ce Beth şi Calvin se întorc acasă de la teatru, îl vedem pe Conrad (Tim Hutton) întins pe pat, apoi tăiem

la câteva imagini fragmentare: o mare furtunoasă, o barcă, o mână care se întinde după ajutor - şi Conrad se trezeşte din somn, cu o tresărire. Părinții ajung acasă, iar la pagina 9, Calvin îşi întreabă fiul:
"Te-ai gândit să-l cauți pe doctorul ăla?"

"Nu," răspunde Conrad.
"A trecut luna, cred că ar trebui să ne ținem de plan", continuă tatăl său.
"Planul era că să-l caut *dacă* am nevoie de el," răspunde băiatul.
Tatăl lui bate în retragere: "Okay, nu-ți face griji. Hai, culcă-te."
Acestea sunt primele zece pagini ale scenariului. Imaginea perfectă a unor oameni obişnuiți, numai că ceva e în neregulă şi nu ştim ce anume.
Următoarele zece pagini încep cu Conrad trezindu-se dintr-un nou coşmar, "transpirat şi speriat". Coboară la micul dejun, iar bucătăria arată excelent, toate sunt curate şi la locurile lor, frigănelele sfârâie în tigaie, în fața lui Calvin stă deschis un ziar. Totul e perfect, cu o singură excepție: lui Conrad nu-i e foame. Mama lui, indignată şi plină de sine, aruncă în coşul de gunoi frigănelele puțin cam prea repede, iar tatăl încearcă zadarnic să-i împace pe ce doi.
La pagina 12, Conrad este luat de "amici", dar când intră în şcoală vedem că e distant şi nesigur. Profesara de engleză îi oferă sprijin şi înțelegere, şi spune că nu vrea să-l facă să se simtă "presat în legătură cu lucrarea aceea". În secvența următoare, la pagina 18, Conrad îl sună fără tragere de inimă pe doctrul Berger (Judd Hirsch), psihiatru, şi-i spune: "Doctorul Crawford, de la Spitalul Hillsboro, mi-a dat numărul dumneavoastră."
După cursuri, Conrad se duce la antrenamentul de înot şi-l auzim pe antrenor îndemnându-l să se străduiască mai mult, dar se vede clar să-l tulbură ceva. Apoi, ia cina cu părinții lui. Aceştia au o conversație politicoasă, însă Conrad nu spune nimic.
Astfel au trecut şi următoarele zece pagini, concentrate asupra personajului principal. În linii mari, Conrad e prezent în fiecare secvență. La pagina 20, suferă un atac de anxietate şi pleacă de la şcoală. În cadrul următor, îl vedem stând în fața unei clădiri mari, nehotărât dacă să intre sau nu. În sfârşit, intră, şi-l cunoaşte pe doctorul Berger. În pagina următoare, aflăm că tânărul a fost internat într-un spital de boli mintale timp de patru luni, fiindcă "am încercat să-mi fac felul". Abia de o lună a ieşit. Aflăm, odată cu doctorul Berger, ce se întâmplă cu Conrad. Acum, conversația de la pagina 9, între tată şi fiu, despre consultarea unui medic, devine clară. Aflăm că Buck, fratele lui Conrad, s-a înecat într-un accident cu barca, nu demult, eveniment care a avut un impact major asupra stării mintale a lui Conrad.

Când psihiatrul îl întreabă: "Ce anume vrei să schimbi?", Conrad îi răspunde: "Vreau să fiu stăpân pe situație... pentru ca oamenii să nu-şi mai tot facă griji pentru mine.
Secvența dialogului cu doctorul Berger este plot point-ul de la sfârşitul Actului I.

În aceeași seară, la cină, Conrad le spune părinților lui că s-a dus să-l consulte pe doctorul Berger. Tatăl său e mulțumit şi încurajator, pe când mama se arată preocupată şi închisă în sine.
Acestea sunt primele treizeci de pagini din *"Ordinary People"*. În ele se pune la punct toată povestea.
În primele zece pagini *vedem* că există o problemă, următoarele zece pagini *definesc* problema, iar în al treilea calup de zece pagini înțelegem *care este* problema. Dacă am dori să-i facem odiagramă, ar arăta astfel:

Actul I
"Ordinary People"

Paginile 1-10	Paginile 10-20	Paginile 20-30
SETUP pentru personajul principal, premisa dramatică, situația dramatică	URMEAZĂ CONCENTRAREA asupra personajului principal	DEFINEŞŞTE PROBLEMA
Ceva pare în neregulă	La şcoală, anxios, distant	Dezvoltare dramatică a Plot Point 1
	VEDEM simptomele "problemei"	Se duce la psihiatru şi aflăm despre înecul lui Buck.

Acesta este Actul I, o unitate, sau un bloc, de acțiune dramatică. Se derulează de la pagina 1 pânăla Plot Point 1, şi este asamblat cu ajutorul contextului dramatic cunoscut ca *Setup*.

Exercițiul

Etalați pe masă cele trei sau patru cartane care corespund paginilor de la 10 la 20 din scenariu. Urmăriți focusul asupra personajului principal. Este prezent în fiecare secvență? Dac receți la un alt personaj, sau incident, vedeți dacă puteți menține concentrarea asupra personajului principal. Gândiți acțiunea complet, de la cap la coadă, înainte de a începe să scrieți. Vedeți unde se duce.

Spuneți povestea, arătând ceea ce e necesar. Dacă scrieți o secvență și se întâmplă ceva cu adevărat "bun", ceva neașteptat, un lucru la care nu vă gândiserăți înainte, mergeți înainte cu el și scrieți-l. Nu-l obstrucționați, lăsați-l pur și simplu să se întâmple. Tot ce se poate întâmpla mai rău e să scrieți câteva pagini care nu merg. Ei și? Nu păstrați ideea pentru mai târziu, sau pentru o altă secvență. Scrieți-o acum, cât e caldă.
Nu vă faceți riji că n-aveți destule de spus! Eu le tot spun studenților mei că, dacă lucrezi cu normă întreagă și scrii "în timpul liber", zece pagini pe săptămână e mai mult decât suficient! Chibzuiți temeinic și amănunțit la toată acțiunea, timp de vreo două zile, apoi așezați-vă la masă ca s-o scrieți. Gândiți în termenii scrierii scenariului sub formă de secțiuni, unități de acțiune dramatică, și vă veți simți mai comod față de tot procesul.
Dacă găsiți că vă e mai convenabil, scrieți în weekenduri. Alocați-vă câte două ore în fiecare duminică pentru a organiza materialul, apoi scrieți câteva pagini. Zece pagini ar fi de preferat, dar dacă nu puteți face decât două sau trei, scrieți doar atâta cât aveți timp să scrieți. Puteți termina, sau cizela, duminică, ceea ce ați scris sâmbătă. E fezabil, și majoritatea oamenilor sunt în stare.
Acum, scrieți al doilea calup de zece pagini. Nu consumați prea mult timp curățindu-l și "perfecționându-l". Important este să mergeți tot înainte, de la început și până la sfârșit. Nu reveniți asupra primelor zece pagini, ca să schimbați tot felul de chestii numai fiindcă v-au venit nişte idei noi; așa nu merge. Oamenii care-și pierd prea mult timp "pritocind" se epuizează, de obicei, după vreo cincizeci sau șaizeci de pagini, și sunt nevoiți să-și pună materialul pe raft. În majoritatea cazurilor, îl lasă baltă și nu se mai apucă de el niciodată.
Dacă emiteți vreo judecată sau luați vreo decizie în legătură cu ceea ce ați scris, de obicei aceasta va fi negativă. O să vă detestați propriile pagini. Oricum primul draft pe hârtie, cuvânt cu cuvânt, este de obicei îngrozitor, așa că nu vă faceți griji pentru el. O dată că scrieți ceva pe hârtie, puteți oricând să reveniți cu îmbunătățiri Primul meu draft e de obicei cam șaizeci la sută din ceea ce știu că poate să fie. Când îl parcurg a doua oară, îl aduc cam până la șaptezeci și cinci sau optzeci la sută din forma finală. în draftul meu de șlefuire, fac tot ce pot: nouăzeci, uneori chiar și nouăzeci și cinci la sută. În unele zile îmi merge mai bine, în altele mai prost.
Al treilea calup de zece pagini vă duce direct în plot point-ul de la sfârșitul Actului I. Care este acesta? De ce secvențe sau episoade aveți nevoie, ca să ajungeți la Plot Point 1? Scrieți cât mai clar toate secvențele de tranziție necesare pentru a ajunge la Plot Point 1. Ați conceput incidentul, episodul sau evenimentul

care agață acțiunea şi o abate într-o altă direcție (în acest caz, spre Actul al II-lea)?
Îl puteți descrie? Concepeți vizual Plot Point 1-ul. Apoi, scrieți-l pe hârtie. Spuneți toată povestirea prin dialoguri, sau folosiți şi mijloace vizuale de expresie?

Filmul este comportament. Un scenariu e o poveste spusă în imagini, aşa că gândiți-l în termenii deschiderii poveștirii. Arătați cum maşina pleacă din fața clădirii şi merge pe stradă. Arătați cum personajul ia un taxi, intră într-o casă şi păşeşte în lift. Aceste imagini deschid povestirea i-i conferă o textură vizuală. Nu e cazul să scrieți scenariul mergând de la secvența INT. la secvența INT. la secvența INT. Deschdieți-l: duceți-l afară!
Spuneți doar povestea pe care o aveți de spus, şi nu încercați s-o povestiți prea repede. Unii oameni îşi scriu tot scenariul în primele zece pagini, după care nu le mai rămâne nimic de spus. Folosiți primul draft pe hârtie cuvânt cu cuvânt ca exercițiu pentru a vă găsi vocea auctorială şi stilul vizual.
Oricum veți rescrie şaptezeci-optzeci la sută din ceea ce ați scris. Când ați terminat Actul al II-lea şi Actul al III-lea, veți şti foarte bine ce aveți de făcut când începeți să rescrieți. Nu vă bateți acum capul cu asta. Scrieți-vă sdoar paginile, şi gata. La terminarea primelor treizeci de pagini, sunteți gata să treceți la Actul al II-lea.
Scrisul e o treabă de fiecare zi, care se face cadru cu cadru, secvență cu secvență, episod cu episod, act cu act. Este de ajuns doar să ştiți că, atunci când scrieți, unele zile sunt mai bune decât altele.
Delectați-vă cu procesul de creație.

Capitolul 12.

Găsirea ***Mid-Pont****-ului*

GIOVANNI (Marcello Mastroianni) către VALENTINA (Monica Vitti):
- Acum cred că nu mai sunt capabil să scriu. Nu că n-aş şti ce să scriu, ci cum anume să scriu. Asta se numeşte "criză". Dar, în cazul meu, e ceva din interior, ceva care-mi afectează toată viaţa.
- Michelangelo Antonioni, *"La Notte"*

Când am început să-mi predau workshop-urile de scenaristică, mi-am structurat fiecare curs în sesiuni de câte opt săptămâni. Prima sesiune se concentra asupra Actului I; petreceam patru săptămâni pregătind materialul, şi încă patru săptămâni scriindu-l efectiv. Scopul cursului era acela de a finaliza Actul I.
La încheierea primei sesiuni de opt săptămâni, am luat o scurtă pauză, apoi am continuat cu cursul următor. Scopul acestui curs era de a structura, concepe şi termina Actul al II-lea.
Mulţi dintre cursanţi continuau să scrie şi în timpul pauzei. Nu voiau să-şi piardă disciplina şi energia creativă pe care le acumulaseră în timpul primului curs. Dar, când au revenit ca să înceapă cursul pentru Actul al II-lea şi mi-u arătat paginile pe care le scriseseră, am fost uimit. Erau groaznice. Nu aveau nici un fel de direcţie, nici o linie de dezvoltare, nici urmă de fir epic organic, şi aproape nici un conflict.
În propria mea experienţă de scenarist, Actul al II-lea fusese întotdeauna materialul cel mai dificil de parcurs. Confruntarea cu şaizeci de coli de hârtie albă poate fi descurajatoare. E uşor să te simţi "copleşit" sau pur şi simplu să "dai cu pas" ori să "te pierzi" în labirintul propriei tale creaţii. Cel mai dificil aspect a scrisului, în fond, este acela de a şti ce să scrii.
Ceea ce se li întâmpla studenţilor mei mi-a arătat cu adevărat *cum nu se procedează.* Când se avântau în paginile acelea albe de acţiune dramatică, erau copleşiţi; nu ştiau ce să facă, sau încotro s-o ia. Îşi pierdeau viziunea de ansamblu, şi nu se concentrau asupra narării povestirii. După cum îmi plăcea mie să spun, erau ca orbii pe ploaie - habar n-aveau încotro se îndreptau şi erau toţi uzi leoarcă.
Actul al II-lea este o unitate de acţiune dramatică lungă de aproximativ şaizeci de pagini, care e ţinută laolaltă cu ajutorul contextului dramatic cunoscut drept *Confruntare.* Începe la sfârşitul Plot Point 1-ului şi se termină cu plot point-ul din finalul Actului al II-lea. Intrăm în Actul al II-lea definind nevoia dramatică a personajului principal. Dacă ştiţi care e

nevoia dramatică a personajului - ce anume doreşte personajul principal să câştige, să obțină, sau să realizeze pe parcursul scenariului - *puteți intercala obstacole în calea acelei nevoi*, şi atunci povestea devine a *personajului care învinge obstacol după obstacol, pentru a-şi împlini nevoia dramatică.*

Dacă înțelegeți că acela care propulsează înainte linia narativă a Actului al II-lea este conflictul, acesta devine cheia de contact a motorului poveştii. Plot Point 1 este adevăratul început al povestirii, indiferent dacă aceasta e relatată sub formă nonliniară, cum ar fi *"Cold Mountain", "Kill Bill: Vols. 1 and 2", "the Bourne Supremacy", "American Beauty",* sau *"Pulp Fiction",* ori în formă liniară, ca *"Brokeback Mountain", "King Kong", "The Shawshank Redemption", "Thelma & Louise"* sau *"Witness"* (Earl Wallace şi Bill Kelly). Conflictul, fie intern, fie extern, aşa cum am menționat în Capitolul 6, vă duce direct în inima personajului. Nu numai că *dezvăluie* caracterul, dar mai şi influențează caracterizarea în sensul în care personajul preferă să se prezinte în fața lumii.
Aşa cum am spus de mai multe ori până acum, orice dramă este conflict - fără conflict, nu avem acțiune; fără acțiune, nu avem personaj; fără personaj nu avem poveste, iar fără poveste nu avem scenariu.
Prin urmare, de unde începeți când abordați Actul al II-lea din scenariu? Cum mergeți de la Plot Point 1 la Plot Point 2?
Priviți *paradigma.*

ACTUL I — *Nevoia dramatică a personajului* | ACTUL II — **Confruntarea** *pag. 30-90* | Actul III

Plot Point 1 — Plot Point 2

Aşa cum am menționat, intrăm în Actul al II-lea definind nevoia dramatică a personajului - dacă aceasta s-a schimbat, schimbarea a survenit în Plot Point 1. În *"Thelma & Louise",* cele două femei pornesc la drum ca să-şi petreacă un weekend de vacanță. Dar după ce Louise îl ucide pe Harlan, în Plot Point 1, nevoia lor dramatică se schimbă. Nu le mai interesează să petreacă un weekend plăcut în muni - acum au devenit două fugare care vor să ajungă cu bine în Mexic.
Puteți defini nevoia dramatică a personajului dumneavoastră principal? S-a modificat de la începutul povestirii? În *"Cold Mountain",* nevoia inițială a lui Inman era aceea de a lupta în războiul civil. Dar, în Plot Point 1, el află din scrisoarea Adei că e îndrăgostită de el şi-l aşteaptă nerăbdătoare înapoi la Cold

Mountain. Întoarcerea acasă la iubirea vieții lui reprezintă de asemenea şi o stare de spirit - înainte de război, Cold Mountain era un loc plin de linişte, clădură şi iubire. Nevoia lui Inman a aceea de a se înapoia acolo la nivel nu numai fizic, ci şi emoțional. Această nevoie îl poartă cale de trei sute de mile pe jos, îndurând vremea urâtă, foamea, fcurile de armă, o capturare, o evadare şi multe altele.

În *"Chinatown"*, Actul I îl prezintă pe Jake Gittes ca pe un detectiv angajat de doamna Mulwray să afle dacă soțul ei are sau nu o relație extraconjugală. Dar, în Plot Point 1, Gittes revine la birou pentru a o găsi acolo pe adevărata doamnă Mulwray (Faye Dunaway), care afirmă că nu ea l-a angajat. Dar, dacă nu ea a făcut-o, atunci cine a fost? Aceasta devine nevoia dramatică a lui Jake, şi este locul unde începe Actul al II-lea: cu căutarea persoanei care i-a făcut acea înscenare, şi a motivului. În această perioadă de acțiune dramatică, Gittes întâlneşte obstacole după obstacole, pe drumul spre răspunsurile la întrebările pe care şi le pune.

Cunoaşteți nevoia dramatică a personajului dumneavoastră? Care este incidentul sau evenimentul petrecut în Plot Point 1? Nevoia dramatică a personajului se schimbă? Din ce anume, în ce anume? O puteți defini? O puteți articula? Menține integritatea a cine sunteți cu adevărat înr-o relație de dragoste, ca în *"Brokeback Mountain"* (Larry McMurtry şi Diana Ossana), sau a dorinței de a-l ucide pe Bill ca în *"Kill Bill: Vols. 1 and 2"?* Ori de a afla ce s-a întâmplat la Berlin, ca în *"The Bourne Supremacy"?*

Încotro se îndreaptă povestea? Prin ce schimbări va trece personajul? Cu ce obstacole se va confrunta? Sunt acestea surse de conflict interior, ca în *"Brokeback Mountain"?* Sau de conflict exterior, ca în *"King Kong"*, *"Cold Mountain"* ori *"Kill Bill: Vols. 1 and 2"?* Dacă vedeți Plot Point 1-ul ca fiind adevăratul început al povestirii, şi cunoaşteți nevoia dramatică a personajului, înseamnă că sunteți gata să treceți la Actul al II-lea.

În timpul primelor mele workshop-uri de scenaristică, ştiam că, în scopul de a cartografia acțiunea din Actul al II-lea, trebuie să structurezi acțiunea înainte de a o scrie, ceea ce însemna că studenții mei trebuia să-şi pregătească mai întâi materialele. Acest lucru ar putea să pară evident - dar nu şi din punctul de vedere al studenților mei, care nu voiau să se întrerupă ca să-şi pregătească materialul pentru Actul al II-lea, şi preferau să se repeadă înainte, începând să-l scrie. Nici nu e de mirare că pe urmă se zăpăceau! Când ataci scrierea celui de-al doilea act al scenariului primul lucru pe care trebuie să-l faci este acela de a dobândi un anume control asupra materialului. Ai nevoie să ştii încotro te îndrepți, pentru ca apoi să găseşti calea de a ajunge acolo.

Ce-a putea face, mă întrebam, pentru a crea un soi de instrument

care să-l ajute efectiv pe autor să conceapă şi să scrie Actul al II-lea? Ceva care să-i ofere scenaristului un fel de "control" asupra materialului în timp ce scrie această unitate de acţiune dramatică lungă de şaizeci de pagini (deşi "control" nu e cel mai fericit termen - de parcă ai putea să duci în mâini o bucată de apă!).

În timp ce chibzuiam la această problemă, am primit un telefon de la o veche prietenă, Deneen Peckinpah. Deneen şi cu mine studiaserăm împreună la U.C. Berkeley, colaborând cu Jean Renoir şi jucând amândoi în piesa lui *"Carola"*, care avusese acolo premiera mondială. Deneen jucase rolul titular, al Carolei, în vreme ce eu îl interpretasem pe iubitul ei, Campan, managerul de scenă. De-a lungul anilor, mai reluaserăm priodic legătura, dar nu ne mai văzuserăm de mult timp. Deneen mi-a spus că venise în oraş şi locuia la unchiul ei din Malibu. Dintr-o dată, mi s-a aprins un beculeţ în cap! Nu cumva, am întrebat-o, unchiul ei se numea Sam Pecinkpah? Râzând, a răspuns că da şi m-a invitat la ei acasă.

Eram un admirator şi chiar fan al lui Sam Peckinpah de când scrisesem prima mea cronică pentru o revistă de film, despre *"Ride the High Country"*, aşa că peste cteva zile am pornit nerăbdător spre Malibu - conducând maşina puţin cam prea repede, cam prea neatent, dar eram emoţionat c-o revedeam pe Deneen şi aveam şansa de a-l cunoaşte şi pe Sam. Când am sosit, Sam avea o vizită de afaceri, aşa că Deneen şi cu mine ne-am plimbat pe plajă, vorbind despre schimbările produse în vieţile noastre de-a lungul ultimilor câţiva ani. În timpul acestei conversaţii, nu mă puteam abţine să-i tot spun cât de mult îmi plăcuse *"Ride the High Country"*, şi cât îmi dorea să pot scrie şi eu asemenea scenarii. Zâmbind, Deneen mi-a răspuns că lui Sam i-ar face mare plăcere să audă asta, mai ales atunci. Pe moment, n-am înţeles la ce se referea, dar aveam să aflu destul de curând.

Când ne-am întors acasă, Sam se eliberase, şi am petrecut după-amiaza împreună cu el, vorbind mai mult despre filme, despre cinematografie şi despre viaţă în general. Auzisem povestindu-se multe despre Sam, desgur, inclusiv despre isprăvile lui săvârşite la beţie, despre dificultăţile pe care le avea pe platou cu echipele de filmare, despre "prfecţionismul" lui şi conflictele în care intra cu studiourile şi producătorii, aşa că nu prea ştiam la ce să mă aştept când aveam să-l cunosc personal.

Am descoperit un om agreabil şi complet nepretenţios, cu o sesibilitate acută şi o mare putere de înţeleere. Nu bea "tărie", a spus el, ci numai două beri pe zi, iar în timpul conversaţiei am aflat că nu mai făcuse nici un film de la *"Major Dundee"*, realizat cu vreo patru ani în urmă. Scris în colaborare cu Oscar Saul, "Maiorul undee" fusese făcut imediat după *"Ride the High Country"*, şi sfârşise prin a fi o experienţă traumatică pentru el un "dezastru personal". În timp ce lucra la *"...Dundee"*, i se dusese

vestea era un om "dificil" - adică "neangajabil", în jargonul hollywoodian. După aceea, nu mai primise nimic de lucru, şi abia acum i se dădea ocazia să rescrie şi să filmeze un nou scenariu, intitulat *"The Wild Bunch".*
Pe parcursul următoarelor câteva săptămâni, am petrecut mult timp în Malibu, şi într-o după-amiază spre seară, după ce Sam îşi terminase ziua de lucru la scenariul *"The Wild Bunch"*, stăteam pe terasă, admirând un splendid apus de soare, iar eu l-am întrebat cum îşi structura povestirile. A stat pe gânduri câteva momente după care mi-a spus că-i plăcea să şi le "agațe" în jurul câte unui element central. În mod tipic, a continuat el, construia acțiunea până la un anumit eveniment, aflat cam la jumătatea povestirii, după care lăsa ca tot ceea ce urma în continuare să fie rezultatele acelui eveniment. Gândindu-mă la *"Ride the High Country"*,mi-am dat seama că acel "element central" fusese secvența nunții din bordel. Odată ce-şi pusese bine la punct povestea şi personajele, totul ajunsese să ducă la episodul nunții, iar restul filmului nu mai consta decât în consecințele acelui episod. Acest lucru m-a făcut să mă gândesc din nou la ceea ce-şi fi putut face pentru a uşura sarcina scenaristului de a scrie Actul al II-lea. Teoretic, mi-am spus, aş putea să construiesc o linie dramatică a povestirii, şi s-o "agăț" şi eu de un eveniment central.
Când m-am gândit la felul cum scriau studenții mei Actul al II-lea, am început să mă întreb dacă puteam găsi un soi de incident, episod sau eveniment care să joace rolul de "element central". Nu numai că ar fi dus acțiunea înainte, ci ar fi şi împărțit Actul al II-lea în două unități separate de acțiune dramatică. ŞŞtiam că oricine putea lucra destul de uşor pe unități de acțiune care aveau doar treizeci de pagini. Dacă un asemenea incident se producea cam pe la pagina 60, el urma să scindeze Actul al II-lea în două unități de acțiune separate, având cam treizeci de pagini fiecare. Prima Jumătate a Actului al II-lea şi A Doua Jumătate a Actului al II-lea aveau să fie unite prin acest eveniment de la mijlocul filmului - sau *Mid-Point.*

PARADIGMA STRUCTURATĂ

POVESTIREA:

ACTUL I	ACTUL II	Actul III
Pag. 1-30	*pag. 30-90*	*pag. 90-120*
	Prima Jumătate *pag. 30-60*	A Doua Jumătate *pag. 60-90*

-------x-|----------(MP)----------x-|--------

Plot Point 1 Plot Point 2

SETUP **CONFRUNTARE** **REZOLVARE**

M.P. = *O verigă din lanțul acțiunii dramatice; face LEGĂTURA între prima jumătate a Actului al II-lea şi a doua jumătate a Actului al II-lea.*

Intuitiv, îmi suna bine, dar mult mai important era că-mi dădeam seama că avea să meargă - o asemenea secvență sau episod în mijlocul Actului al II-lea avea să ancoreze materialul în contextul structurii şi al scrierii acțiunii. În acest punct, am început să privesc filmele dintr-o nouă perspectivă. Învățasem, din propria mea experiență de scenarist, că procesul de creație îți pune întrebările potrivite, după care le aşteaptă răspunsurile corecte - care vor ieşi la iveală când te aştepți mai puțin. ŞŞi exact aşa se întâmpla.
Pe-atunci, la sfârşitul anilor şaptezeci, foloseam ca material didactic filmul *"An Unmarried Woman",* de Paul Mazursky. M-am uitat din nou la el, studiindu-l; cu atenție, în căutarea vreunei explicații a faptului că Actul al II-lea mergea atât de bine. Aşa cum am mai menționat şi într-un capitol anterior, în setup este vorba de Erica (Jill Clayburgh) şi căsnicia ei reuşită, de şaptesprezece ai. Facem cunoştință cu ea în timp ce aleargă dimineața, la jogging, împreună cu soțul ei Martin (Michael Murhpy), savurează cu el "una mică" înainte de plecarea la serviciu, apoi o vedem ducându-şi la şcoală fiica adolescentă, lucrând cu jumătate de normă într-o galerie de artă, şi fiind "agățată" de Charlie (Cliff Gorman), care e pictor. O vedem cu prietenele la masa de prânz - şi, după toate aparențele, e o femeie mulțumită şi fericită. Până aici, toate bune: Actul I ne prezină o căsnicie reuşită şi o viață normală.
Apoi, după vreo douăzeci de minute de film, Erica şi Martin ies dintr-un restaurant unde au făcut planuri pentru acanța de vară, când el deodată cedează şi izbucneşte: "M-am îndrăgostit de altă femeie. Vreau să divorțăm." Plot Point 1.
ŞŞi altfel, Erica, fosta femeie măritată din Actul I, devine în Actul al II-lea o femeie nemăritată. Aproape peste noapte, e silită să se adapteze la un nou stil de viață, să parcurgă un nou început. Nu e deloc uşor. Îi e greu să trăiască singură, are probleme cu fiica ei, şi urăşte bărbații - pe toți bărbații. Începe un stagiu de psihoterapie. Când un bărbat pe care abia l-a cunoscut îi face avansuri, îl dă afară din taxi.
Psihoterapeuta îi spune că trebuie să se dezbare de ura contra bărbaților; n-ar strica să experimenteze puțin, să-şi asume şi unele riscuri...
"Nu-ți pot spune ce să faci, desigur," continuă psihoterapeuta, "dar ştiu ce-aş face eu."
"Ce?" întreabă Erica.

"M-aş duce şi mi-aş trage-o."
Asta se întâmplă la pagina 60. În secvența următoare, Erica se află într-un bar de persoane necăsătorite, unde-l întâlneşte pe Charlie, pictorul. Revin împreună la garsoniera lui şi-şi petrec noaptea acolo. Nu e cea mai fericită experiență. Din acel moment

începând, şi până la sfârşitul Actului al II-lea, când îl cunoaşte pe Saul, (Alan Bates), Erica îl explorează sexualitatea pe parcursul mai multor aventuri de câte-o noapte. Când Saul îi spune că ar vrea s-o mai vadă, ea îl refuză, explicându-i: "Experimentez... Vreau să ştiu ce simte o femeie când face dragoste cu un bărbat pe care nu-l iubeşte."
Secvența cu psihoterapeuta, de la pagina 60, face legătura între Prima Jumătate a Actului al II-lea şi A Doua Jumătate a Actului al II-lea. Din jurul paginii 30 şi până pe la pagina 60, protagonista este "anti-bărbați"; de după pagina 60 şi până la pagina 90, "îşi explorează sexualitatea", cu o serie de parteneri de-o noapte fiecare.
Interesant
Când am introdus aceste elemente în paradigmă, iată ce a ieşit:

"An Unmarried Woman"

ACTUL I	ACTUL II	Actul III
Pag. 1-30	*pag. 30-90*	*pag. 90-120*
	Prima Jumătate **A Doua Jumătate**	
-------x-|	----------(MP)----------	x-|--------
	pag. 30-60 *pag. 60-90*	
	Anti-Bărbați *Îşi explorează sexualitatea*	
Plot Point 1 *Soțul vrea divorț*	*Secvența cu psihoterapeuta*	**Plot Point 2** *Îl cunoaşte pe Saul*

Încă odată, m-am gândit la ceea ce-mi spusese Peckinpah despre "elementul central". În acest punct, nu eram sigur dacă încercam să introduc cu forța vreun soi de incident sau eveniment care să corespundă aşteptărilor mele, sau dacă observația mea consta într-un moment intuitiv, natural, al procesului narativ. Nu voiam să încerc să potrivesc un piron rotund într-o gaură pătrată.
Nu peste mult, însă, mi-am amintit ce-mi spusese Paul Schrader *("Taxi Driver", "Cat People", "American Gigolo")* - că atunci când scrie un scenariu, pe la pagina 60 "se întâmplă ceva".
Pagina 60... La fel ca Sam Peckinpah, şi Schrader părea să aibă obiceiul de a agăța povestea în jurul unui *pivot central.* Gândindu-mă la relația dintre aceste trei lucruri - afirmația lui

Sam, conversația cu Paul Schrader şi structura filmului *"An Unmarried Woman"*, m-am întrebat dacă la fel se întâmpla şi în alte scenarii. Aşa că am început să explorez mai multe scenarii pe care le folosisem ca materiale didactice, cum ar fi: *"Annie Hall"* şi *"Three Days of the Condor"* (Lorenzo Semple, jr. şi David Rayfield), printre altele. În *"Annie Hall"*, Alvy şi Annie se întâlnesc în Plot Point 1. Prima parte a Actului I se ocupă de stabilirea relației lor, după care, pe la jumătatea Actului al II-lea, se hotărăsc să locuiască împreună. Oare n-ar fi acesta un soi de Mid-Point? m-am întrebat. După ce se mută în aceeaşi locuință, relația lor trece la un nivel nou.

În *"Three Days of the Condor"*, Joseph Turner (Robert Redford), un membru al "celulei de citire" din C.I.A., revine la birou după ce s-a dus să cumpere de mâncare pentru colegii săi şi-i găseşte pe toți asasinați. Cine a făcut-o? ŞŞi de ce? ŞŞocat, îşi caută salvarea pe străzi. Îşi dă seama că nu ştie unde să se ducă, nici în cine să aibă încredere. ŞŞi, pe la jumătatea Actului al II-lea, o ia ostatică pe Kathy (Faye Dunaway), acțiune de la care începe reația lor. În ambele filme, aceste incidente se întâmplă pe la jumătatea Actului al II-lea.

Când am întocmit paradigma, a arătat astfel:

"Three Days of the Condor"

ACTUL I	ACTUL II	Actul III
Pag. 1-30	*pag. 30-90*	*pag. 90-120*
	Prima Jumătate **A Doua Jumătate**	
-------x-|----------(MP)----------x-|--------		
	pag. 30-60 *pag. 60-90*	
	În cine are încredere? *Face planuri*	
Plot Point 1	*O ia pe Kathy ostatică*	**Plot Point 2**
Îi găseşte pe toți morți		*Îl răpeşte pe agentul C.I.A.*

Părea să aibă sens. ŞŞi cu cât vedea mai multe filme, cu cât mai multe scenarii citeam şi cu cât mă gândeam mai mult, începeam să-mi dau seama că exista categoric un anumit gen de incident care se producea în mijlocul Actului al II-lea şi putea fi folosit ca punct de anrorare pentru a organiza şi structura acțiunea pe tot parcursul Actului al II-lea.

Prin urmare, l-am numit *Mid-Point;* este un soi de incident, episod sau eveniment care se produce cam prin jurul paginii 60 şi fragmentează Actul al II-lea în două unități fundamentale de acțiune dramatică: Prima Jumătate a Actului al II-lea, care merge

de la încheierea Plot Point 1-ului şi până la Mid-Point, şi A Doua Jumătate a Actului al II-lea, situată între Mid-Point şi Plot Point 2.
Am început să folosesc conceptul de Mid-Point în workshop-urile mele de scenaristică, în consultaţii şi în analiza scenariilor. Vedeam clar cât era de benefic, în termenii predării scenaristicii şi ai evaluării scenariilor. Încă o dată, mi se demonstra că aspectul cel mai greu al scrisului este de fapt acela de a şti ce anume să scrii.
Când am început să predau despre Mid-Point la seminarii şi workshop-uri, am fost uimit de rezultate. Dintr-o dată, studenţii mei au dobândit o înţelegere mult mai fermă a Actului al II-lea. Îmi spuneau, cu propriile lor cuvinte, că acum se simţeau mai stăpâni pe material - nu mai erau dominaţi de acesta. În timp ce-şi scriau materialul, nu se mai rătăceau; ştiau încotro se îndreptau şi cum să ajungă acolo.
De-atunci încoace, am predat mii de workshop-uri de scenaristică, prin întreaga lume, iar puterea de a organiza Actul al II-lea în două unităţi distincte de acţiune dramatică (Prima Jumătate şi A Doua Jumătate, unite prin Mid-Point) s-a dovedit iar şi iar, mai presus de orice îndoială, ca fiind funcţională, eficientă şi eliberatoare.
Aruncaţi o privire la modul cum se aplică acest principiu în filmul contemporan. În Capitolul 8, am văzut cum incidentul cheie din *"The Bourne Supremacy"* ţine tot filmul unit laolaltă, sub aspect structural. Mid-Point-ul, când Jason Bourne se confruntă cu Pamela Landy (Joan Allen), articulează acţiunea şi duce povestea înainte. Este prima oară când Jason aplică un nume unei feţe şi află cine anume îl urmăreşte. În *"King Kong"* (Peter Jackson, Philippa Boyens şi Fran Walsh), prima jumătate a filmului pregăteşte situaţia şi personajele, urmărind apoi călătoria lor, până ajung pe insulă, în Plot Point 1. Acesta este adevăratul început al poveştii. Pe la jumătatea Actului al II-lea, întâlnim gorila gigantică.
Apariţia lui King Kong în Mid-Point este incidentul care face legătura între acţiunea din Prima Jumătate a Actului al II-lea şi A Doua Jumătate a Actului al II-lea. La modul cel mai real, este o verigă din lanţul acţiunii dramatice. Duce povestea înainte şi amplifică tensiunea emoţională şi fizică din A Doua Jumătate a Actului al II-lea.

"King Kong"

ACTUL I ACTUL II Actul III

Prima Jumătate **A Doua Jumătate**

-------x-|----------(MP)----------x-|--------

pag. 30-60 *pag. 60-90*

Explorarea insulei *Relaţia cu King Kong*

Sosirea pe insulă **Plot Point 1** *Apare Kong* **Plot Point 2** *Plecarea spre New York*

Prin urmare, care e cel mai potrivit mod de a determina Mid-Point-ul? Haideţi să facem o mică recapitulare. La început, am pornit în această călătorie a scrierii unui scenariu definind patru elemente: începutul, sfârşitul, Plot Point 1 şi Plot Point 2. Astfel, în Plot Point 1, e fel de incident, episod sau eveniment ar ţine acţiunea în mişcare, ducându-ne înainte spre a ajunge la Plot Point 2? Este esenţial să reţineţi că Mid-Point-ul este *o verigă în lanţul acţiunii dramatice;* el face legătura între Prima Jumătate a Actului al II-lea şi A Doua Jumătate a Actului al II-lea. Acel incident e o progresie a povestirii şi ne duce în Prima Jumătate a Actului al II-lea, meţinându-ne pe drumul spre Plot Point 2.

Mid-Point-ul este un ingredient structural important în Actul al II-lea al scenariului. Un foarte bun exenmplu este *"Titanic":* în Plot Point 1, Jack (Leonardo DiCaprio) o salvează pe Rose (Kate Winslet) care vrea să sară peste bord. Acesta este incidentul care dă startul relaţiei lor, iar această relaţie guvernează acţiunea în prima jumătate a Actului al II-lea - ajung să se cunoască, şi se confruntă cu obstacolele reprezentate de logodnicul şi mama lui Rose.

Ca recompensă că a salvat-o pe Rose, Jack e invitat la cină în salonul de clasa întâi. Se îmbracă într-un tuxedo de împrumut, îşi declară limpede punctul de vedere la cină şi, puţin câte puţin, cei doi se apropie unul de altul. De fapt, am putea spune că *tema sub-dramatică* din Prima Jumătate a Actului al II-lea, *contextul* acesteia, este acela de *a ajunge să se cunoască între ei.* Ilustrarea acestui context vă dă posibilitatea de a vă concentra asupra acţiunii care vă duce la Mid-Point.

Acea temă sub-dramatică este contextul care duce acţiunea înainte pe această porţiune din scenariu. Actul al II-lea este în continuare coagulat cu ajutorul contextului Confruntării, dar Prima şi A Doua Jumătate au propria lor temă sub-dramatică. Acest sub-context al "cunoaşterii reciproce" culminează cu momentul când fac dragoste pe bancheta din spate a maşinii din cala de mărfuri a navei. Această acţiune duce direct la Mid-Point: Rose şi Jack fug pe punte şi ajung acolo chiar când vasul se va lovi de aisberg. Acesta este reperul central al întregului scenariu, cel care duce mereu toată povestea înainte.

Puteți observa cum se integrează la un loc în linia epică. Actul I prezintă viețile individuale ale lui Rose şi Jack. În Plot Point 1, Jack o împiedică pe Rose să sară de pe punte. Acțiunea din Prima Jumătate a Actului al II-lea este relația lor, pe parcursul căreia ajung să se cunoască unul pe altul în timp ce învingobstacolele ca situația și clasa socială, și duce la punctul culminant al relației, când fac dragoste. Mid-Point-ul este momentul când "Titanicul" se loveşte de aisberg, ceea ce ne duce în A Doua Jumătate a Actului al II-lea, unde e vorba de siguranța celor doi şi de supraviețuire. Dar adevăratul subiectu al poveştii este relația dintre Rose şi Jack, desfăşurată pe fundalul scufundării vasului, şi felul în care această relație o eliberează pe Rose din chingile familiei ale societății, pentru a-şi trăi viața în spiritul deplin al exprimării de sine.
Coliziunea cu aisergul este evenimentul care ne trece în A Doua Jumătate a Actului al II-lea, şi de acolo, la plot point-ul din încheierea Actului al II-lea: când Rose abandonează barca de salvare şi se întoarce la Jack. Decât să trăiască fără iubitul ei, mai bine să moară în brațele lui. Tema sub-dramatică din A Doua Jumătate a Actului al II-lea s-ar putea numi: *Rose şi Jack rămânând împreună.*
Aceasta este importanța Mid-Point-ului - conectează Prima Jumătate a Actului al II-lea cu A Doua Jumătate a Actului al II-lea. Mid-Point-ul este veriga centrală din lanțul acțiunii dramatice.

"Titanic"

ACTUL I ACTUL II Actul III

Prima Jumătate **A Doua Jumătate**

-------x-|----------(MP)----------x-|--------

Cunoaşterea reciprocă

Rose şi Jack rămân împreună

Plot Point 1
Salvarea lui Rose de la sinucidere

Aisbergul

Plot Point 2
Rose reunță la salvare

Ceea ce mi se pare mie cel mai interesat lucru este faptul că Mid-Point-ul nu numai că propune o nouă atitudine față de Actul al II-lea, din perspectivă structurală, dar şi amplifică dimensiunile şi profunzimea personajului.
În *"The Shawshank Redemption"*, Andy Dufresne (Tim Robbins) îl cunoaşte pe Red (Morgan Freeman) în Plot Point 1. Îşi încep relația, iar Andy se aşează în programul lui de rutină din

închisoare.
Când începe să câştige respectul guvernatorului, e repartizat la bibliotecă, unde caută să obțină ajutor de a legislatură pentru fonduri suplimentare. Timp de şase ani, scrie câte o scrisoare pe săptămână, uneori şi două, în scopul de a primi fonduri pentru extinderea bibliotecii. Actiunea este personajul, nu-i asa?
În sfârşit, când primeşte un cec şi câteva cutii cu cărți, Andy examinează obiectele. Printre ele se află şi un album cu opera lui Mozart "Nunta lui Figaro". Neliiştit, încuie uşile dinspre biroul guvernatorului, pune discul şi deschide stația de amplificare, astfel că acordurile ariei se fac auzite prin toată închisoarea. Peste tot, între zidurile puşcăriei, cântă muzica, modulându-se şi înălțându-se odată cu "extazul şi savoarea" lui Andy. După cum spune Red, în voiceover: "Nici în ziua de azi n-am idee despre ce cântau italiencele alea două... Îmi place să mă gândesc că era vrba despre ceva atât de frumos, încât *nu se poate* exprima în cuvinte... Vă spun eu, vocile alea se *înălțau.* Mai sus şi mai departe decât ar îndrăzni să viseze oricine dintr-un loc cenuşiu. Era ca şi cum o pasăre frumoasă ar fi dat din aripi în cuşculia noastră mohorâtă, făcând zidurile alea să se dizolve... şi, preț de-o câtime de secundă, fiecare om de la Shawshank, până la ultimul, s-a simțit liber."
În acest timp, guvernatorul şi gardienii năvălesc în încăpere ca să-l oprească pe Andy. Iar Red ne povesteşte: "Pentru isprava asta, Andy a luat două săptămâni la bulău." Dar pe Andy nu pare să-l deranjeze. "A fost cea mai uşoară perioadă de când sunt aici" le spune el prietenilor, la ieşire. ŞŞi le reaminteşte lui Red şi celorlalți "că pe lumea asta există şi lucruri care nu-s tăiate din piatră cenuşie. În fiecare dintre noi există un locşor pe care nu-l vor putea încuia niciodată - iar locul acela se numeşte speranță."
Red nu e de acord - fiindcă, din punctul lui de vedere, "Speranța e un lucru periculos. Scoate omul din minți. Nu-şi are locul aici. Mai bine să te obişnuieşti cu ideea." Acest incident cu muzica pusă de Andy este Mid-Point-ul şi împinge povestea înainte pentru a ne ajuta să înțelegem mai bine personajul, în A Doua Jumătate a Actului al II-lea.
Aceste trei elemente - *Plot Point 1, Mid-Point* şi *Plot Point 2* - sunt fundamentele structurale care țin la locul lui tot Actul al II-lea. Nu puteți determina Mid-Point-ul până nu cunoaşteți ambele Plot Point-uri - 1 şi 2. Modul în care funcționează e următorul:
Mai întâi, vă hotărâți asupra finalului. Apoi, vă alegeți deschiderea; în continuare, stabiliți Plot Point 1-ul, şi în sfârşit, creați şi Plot Point 2-ul. Abia acum, după ce aceste patru elemente au fost plasate pe paradigmă, puteți determina Mid-Point-ul. Desigur, toate componentele structurale ale scenariului sunt flexibile, dar trebuie să fie la locurile lor, ca să vă

puteți orienta cu ajutorul lor înainte de a porni la drum.
Pentru mine, semnificația Mid-Point-ului este un aspect esențial al informării şi înțelegerii, în termenii organizării şi structurării Actului al II-lea. Acest *story point* vă va ajuta să concepeți şi să structurați acea linie narativă de acțiune care este Actul al II-lea.

Când sunteți în paradigmă, nu puteți vedea paradigma.

Exercițiu

Găsiți vreo două filme care vă plac şi luați-vi-le pe D.V.D. Uitați-vă la ele de două sau de trei ori. Prima dată, bucurați-vă doar de film şi lăsați-l să curgă.
Când îl vedeți pentru a doua oară, studiați-l. Luați un caiet şi un pix şi începeți să faceți însemnări. Izolați şi definiți Plot Point 1-ul şi Plot Point 2-ul. Vedeți dacă puteți descoperi structura Actului al II-lea. Începeți de la Plot Point 1 - survine cam după douăzeci-treizeci de minute din film. La nevoie, uitați-vă la ceas.
După ce determinați Plot Point 1-ul, urmăriți acțiunea personajului principal. Apoi, după vreo cincizeci-şaizeci de minute din film, vedeți dacă puteți localiza Mid-Point-ul. Uitați-vă la ceas. Când filmul s-a terminat, vedeți dacă ați definit corect Mid-Point-ul.
De ce este acela Mid-Point-ul? Face legătura între lanțul acțiunii dramatice din Prima Jumătate a Actului al II-lea şi cel al acțiunii dramatice din A Doua Jumătate a Actului al II-lea? Apoi, priviți încă o dată filmul, de la început şi până la sfârşit. Verificați-l punct cu punct. Puteți chiar şi să-i desenați paradigma. După aceea vom putea trece la etapa următoare.

Capitolul 13.

Prima Jumătate, A Doua Jumătate

Noah Cross: "Poate crezi că ştii ce se petrece. Ei bine, crede-mă habar n-ai."
- Robert Towne,
"Chinatown"

Am ştiut întotdeauna că Actul al II-lea este materialul cel mai greu de scris. Nu numai că e de două ori mai lung decât Actul I şi Actul al III-lea, dar conţine un material mai exigent, mai complex, care necesită mai multă ingeniozitate şi dibăcie pentru a fi executat. Simpla găsire a firului epice şi menţinerea lui în mişcare înainte este o provocare cosniderabilă. Actul al II-lea e unitate deacţiune dramatică lungă de aproximativ şaizeci de pagini, iar în timp ce-l scrieţi trebuie să aveţi mereu în vedere punctul său final - Plot Point 2-ul: dacă ştiţi unde vreţi să mergeţi, veţi găsi şi drumul pentru a ajunge acolo. ŞŞi pentru ca acest lucru să se întâmple eficient, trebuie să planificaţi şi să construiţi traseul personajului, în termenii acţiunilor întreprinse de acesta. Ce se întâmplă cu personajul dumneavoastră principal de la Plot Point 1 până la Plot Point 2, pe plan fie fizic, fie mintal sau emoţional? Cu ce obstacole se confruntă? Arcul personajului se schimbă în timpul acesor acţiuni - şi, dacă da, în ce constă schimbarea? Miza e destul de mare pentru ca povestirea să rămână interesantă, tensionată, cu suspense şi ritm alert?
Am început să scriem Actul I ca unitate specifică de acţiune dramatică. La abordarea Actului al II-lea, e important să ne păstrăm direcţia de mers înainte. Ce se petrece în prima jumătate a Actului I? Care este nevoia dramatică a personajului? Ce obstacole întâmpină acea nevoie dramatică? Ce se întâmplă, pe plan fizic şi emoţional, cu personajul principal? Ce se întâmplă între Plot Point 1 şi Mid-Point? Ce *ţine* totul laolaltă? Acesta este primul lucru pe care trebuie să-l ştiţi. Odată ce determinăm *contextul sub-dramatic* al Primei Jumătăţi, putem furniza *conţinutul,* secvenţele sau episoadele individuale care-l fac să funcţioneze.
Contextul, reţineţi, este *spaţiul* din paharul gol care *ţine* în acel loc conţinutul comic sau dramatic.
ŞŞtiţi care este *contextul sub-dramatic* din Prima Jumătate a Actului al II-lea? Ce idee sau principiu ţine acolo aciunea? Îl puteţi descrie în câteva cuvinte? Este o relaţie? O călătorie? Începutul unei vacanţe? Este pierderea bruscă a unei slujbe, sau obţinerea pe neaşteptate a alteia? Ori, pote, e începutulunei

căsnicii sau începutul unui divorț?
Îl puteți defini? Articulați-l. Înscrieți-l în paradigmă.
Odat ce deterinați contextul sub-dramatic din fiecare jumătate a Actului al II-lea, puteți construi o linie de acțiune care să execute firul epic în cel mai dramatic mod. Asta face pentru nou

contextul dramatic: "tine la locul său" actiunea, continutul

Când am început să le predau studenților mei de la scenaristică despre conceptul de Mid-Point, ştiam că era un instrument foarte eficient, dar în acel punct încă nu aveam la dispoziție prea multe explicații, motive sau exemple privitoare la contextul sub-dramatic al Primei Jumătăți sau al Jumătății a Doua.
Cam prin această perioadă, am fost abordat de doi cineaşti belgieni, reprezentând Miniserul Culturii Olandeze<$F - Sic! (n.tr.)> care mi-au cerut să țin un workshop special de scenaristică la Bruxelles, în vara care urma. Pe parcursul discuției, unul dintre ei m-a întrebat dacă descoperisem ceva nou, punct de vedere structural, în cei câțiva ani cre trecuseră de la publicarea volumului *"Screenplay"*. I-am spus despre Mid-Point şi i-am descris felul cum începeam să încorporez noul concept şi materialele adiacente în scenariile şi workshop-urile mele.
Întrucât urma să iau cu mine la Bruxelles filmul *"Chinatown"* şi scenariul acestuia, belgianul m-a întrebat care era Mid-Point-ul din *"Chinatown"* şi în ce fel afecta acesta acțiunea. I-am spus sincer că, în awel moment, încă nu ştiam cu adevărat. Încercând să-mi acopăr neştiința, am declarat că tot ce aveam de făcut era să deschid scenariul la pagina 60 şi să văd ce anume se găsea acolo. Aşa că am deschis scenariul la pagina 60, pentru a descoperi secvența în care Jake Gittes vorbeşte cu Evelyn Mulwray într-un bar, la scurt timp după moartea soțului ei. Scoate din buzunar un plic, îi mulțumeşte pentru cecul pe care i l-a trimis, dar adaugă că l-a "țepuit" cu povestea. "Cred că-mi ascundeți ceva, doamnă Mulwray," îi spune Gittes. Apoi arată spre monograma E.C.M., de pe plic, şi o întreabă într-o doară de la ce vine C-ul.
Evelyn se bâlbâie puțin înainte de a răspunde.
"De... de la C-Cross..." spune ea.
"Ăsta e numele dumneavoastră de fată?" se interesează Gittes.
Da.
Gittes se gândeşte câteva momente, apoi ridică din umeri şi schimbă subiectul.
Am pus los scenariul, iar belgianul mi-a putut citi pe cghip nedumerirea.
"Ăsta e Mid-Point-ul?" a întrebat el. "ŞŞi dacă da, de ce?"
M-am uitat la el încercând să jutific acea secvență ca Mid-Point, după care am renunțat, dându-mi seama clar că habar n-aveam ce vorbeam. Adevărul era că nici măcar nu ştiam dacă era Mid-Point-ul sau nu - şi dacă era într-adevăr acela, de ce. Am încercat să salvez situația cu o glumă şi m-am grăbit să schimb vorba.

Belgienii au plecat, iar eu am început să mă pregătesc pentru workshop. Am recitit *"Chinatown"* şi am mai revăzut filmul de câteva ori. Până la urmă, am ajuns la concluzia că Mid-Point-ul nu era secvența din bar, de la pagina 60, ci secvența imediat următoare, din parkingul alăturat, la pagina 63, unde Gittes îi spune doamnei Mulwray că soțul ei "a fost asasinat în caz că vă interesează". Iar cineva varsă mii de galoane de apă din rezervoarele oraşului, când s-ar zice că suntem în plină secetă... şi eu am fost cât pe-aci să rămân naibii fără nas! ŞŞi-mi place. Îmi palce să respir prin el. ŞŞi încă mai cred că-mi ascundeți ceva."

În ceea ce mă privea, asta era. Am luat cu mine la Bruxelles filmul şi scenariul, am proiectat filmul, am vorbit despre el, l-am analizat în seminarii şi workshop-uri. A devenit un material didactic de mare importanță.

A învăța înseamnă a putea vedea legăturile dintre lucruri, şi cu cât vorbeam mai mult despre film, cu atâta învățam mai multe din el. (Mai cred şi acum că este unul dintre cele mai bune scenarii americane de film scrise în ultimii treizeci de ani.)

Într-o dimineață înnorată de sâmbătă, la Palais des Beaux Arts, am proiectat filmul în fața mai multor cineaşti europeni, iar după vizionare ne-am întins la discuții, în fața unui auditoriu numeros. Am început să vorbesc despre Mid-Point, explicând cum de acolo începe legătura între Hollis Mulwray, Jake Gittes şi doamna Milqwray. În acea secvență, Gittes doreşte nişte inormații de la Yelburton, noul şef al Departamentului Apei şi Electricității. Secretara îi spune că domnul Yelburton e într-o şedință şi nu se ştie când se va elibera. "Aştept," răspunde Gittes. Îşi aprinde o țigară, se tolăneşte în fotoliu şi se face comod. "Îmi iau pauze de masă lungi," îi mai spune ei secretarei. "Uneori, durează toată ziua."

Începe să fredoneze, timp în care seretara devine tot mai iritată şi nervoasă. Apoi, Gittes se ridică şi începe să se plimbe pe lângă perete, uitându-se la fotografiile care rezumă istoria departamentului. Vede câteva tografii ale lui Hollis Mulwray şi ale unui bărbat numit Noah Cross (John Huston), pozând împreună pe diferite şantiere de construcții.

Cross. Numele îi spune ceva lui Gittes. Scoate plicul de la Evelyn Mulwray şi priveşte monograma: E.C.M. O întreabă pe secretară dacă Noah Cross a lucrat pentru departament. Încurcată, secretara răspunde că da, adică nu... "Noah Cross a fost *proprietarul* departamentului", explică ea, "împreună cu Mulwray". Erau parteneri, iar Mulwray considera că apa ar trebui să fie proprietate publică, lucru cu care Cross nu era de acord, aşa că s-au certat.

Lui Gittes i se aprinde un beculeț în cap. Evelyn Mulray este fiica lui Noah Cross: asta înseamnă că s-a măritat cu partenerul

de afaceri al tatălui ei. De partea cui e Evelyn - a tatălui ei, sau a soțului ei decedat? Dintr-o dată, Gittes își dă seama că Noah Cross ar fi putut avea un motiv foarte puternic de a-l ucide pe Hollis Mulwray.
În sfârşit, lucrurile încep să se lege; informațiile obținute constituie o verigă vitală în acțiunea dramatică a Actului al II-lea, şi oferă primul indiciu care să conducă spre soluția enigmei. În cele din urmă, îl vor ajuta pe Gittes să demonstreze că Noah Cross este omul răspunzător de omoruri şi de scandalul apei. E o verigă din lanțul acțiunii dramatice şi un ponct esențial pentru ca Gittes să înțeleagă ce se întâmplă.
"Poate crezi că ştii ce se întâmplă," i-a spus Cross lui Gittes, mai devreme, "dar habar n-ai." Jake nu ştie nici acum cine i-a făcut înscenarea şi de ce, dar continuă să cerceteze. Astae ceea ce face din Mid-Point un element atât de important în progresia povestirii. Prima Jumătate a Actului al II-lea este setată prin concentrarea asupra acțiunii lui Gittes de a cătua informații, elemente care să ajute la rezolvarea misterului. Legătura dintre Evelyn Mulwray, Noah Cross şi Hollis Mulwray se realizează în Mid-Point şi oferă veriga din lanțul acțiunii dramatice care face legătura dintre Prima Jumătate a Actului al II-lea şi A Doua Jumătate a Actului al II-lea. În Prima Jumătate, Gittes află *ce se întâmplă;* în A Doua Jumătate, află *cine se ascunde în spatele a ceea ce se întâmplă.*
Când am trasat situația pe paradigmă, am obținut următorul rezultat:

"Chinatown"

ACTUL I ACTUL II Actul III

Prima Jumătate **A Doua Jumătate**

-------x-|----------(MP)----------x-|--------

Ce se întâmplă *Cine e în spate*

Plot Point 1	*Legătura dintre*	**Plot Point 2**
Apare adevărata ochelarii	*doamna Mulwray*	*Sunt găsiți*
doamnă Mulwray	*şi Noah Cross*	*în piscină*

Odată ce am văzut legătura, întreaga jumătate secundă a actului a început să aibă sens. Când priveam ansamblul, toate se legau, la fel ca țesătura complicată a unei tapiserii belgiene din secolul

al XVI-lea. Acele informații, acele conexiuni, constituie progresia narativă care duce povestirea înainte, pas cu pas, incident cu incident, secvență cu secvență, până la Plot Point 2-ul de la sfârșitul Actului al II-lea.
Cunoașterea Mid-Point-ului este o unealtă esențială are vă ajută să vă concentrați firul epic într-o linie narativă concretă. Cu ajutorul ei, aveți acum o direcție, o linie de dezvoltare. O dată ce cunoașteți Mid-Point-ul, vă puteți organiza și structura materialul stabilind contextul sub-dramatic al Primei Jumătăți din Actul al II-lea și pe cel al Jumătății a Doua din Actul al Doilea. Acesta este punctul de ancorare pe baza căruia să vă puteți "construi" firul epic, încrezător și convins că știți încotro vă îndreptați. Devine progresia narativă care vă împinge povestea înainte, până în A Doua Jumătate a Actului al II-lea.
Uneori, când vă organizați materialul pentru Prima Jumătate și A Doua Jumătate a Actului al II-lea, veți vedea apărând noi secvențe, noi idei, noi relații, chiar și noi personaje, la care nu vă gândiserăți niciodată. În timpce scrieți, vreți să vă folosiți de ceea ce funcționează "pe moment". Aveți încredere în procesul de creație scenaristică. E mai cuprinzător decât mintea dumneavoastră. Nu vă faceți griji în legătură cu ceea ce ați hotărât în urmă cu mult timp.
Se întâmplă tot felul de lucruri. Oamenii se schimbă. La fel și situațiile.
Singura întrebare relevantă este: merge, sau nu merge? Dacă merge, folosiți-o; dacă nu, renunțați. Când scrieți și, dintr-o dată, vă vine o idee nouă, o direcție neașteptată, ceva ce nu planificaserăți, o soluție la care nici nu vă gândiserăți măcar, scrieți-o pe hârtie, încercați-o și vedeți dacă merge bine sau nu. Așa cum le tot spun și studenților mei: când vă îndoiți de ceva, scrieți. Când nu sunteți sigur dacă să scrieți sau nu o secvență, scrieți-o. Ce mai rău lucru care vi se poate întâmpla e să descoperiți că nu merge. Vei afla că e mai ușor să tai o secvență decât să adaugi una nouă. Dați-i bătaie șiscrieți pe hârtie un prim draft cuvânt cu cuvânt, de o sută șaptezeci și cinci de pagini. Va trebui să reveniți asupra unora și să le rescrieți - ei și? În workshop-urile mele, stabilesc un acord conform căruia workshop-ul va fi o acțiune educativă - ceea ce înseamnă și dispoziția de a face greșeli. Încercați soluții care s-ar putea să nu reușească. Aceasta este singura cale de a învăța și de a evolua, de a vă cizela aptitudinile.
Ca să repetăm - *Prima Jumătate a Actului al II-lea* și *A Doua Jumătate a Actului al II-lea* au aproximativ câte treizeci de pagini lungime fiecare. Ambele unități de acțiune dramatică sunt reunite într-un *context sub-dramatic.* Contextul de ansambu pentru Actul al II-lea, Confruntarea, nu se schimbă - el va rămâne mereu același. În funcție de cât de lung sau de scurt ar fi scenariul,

veți putea să modificați în mod corespunzător numărul de pagini.
Care e cel mai potrivit mod de a structura Actul al II-lea? Cunoaştem cele trei puncte structurale: Plot Point 1, Mid-Point şi Plot Point 2. Următorul lucru pe care-l avem de determinat este *contextul sub-dramatic* pentru Prima Jumătate a Actului al II-lea - care este acțiunea principală, sau firul epic, au conceptul, care ține reunit tot materialul.
În *"Brokeback Mountain".* Actul I pune la punct relația dintre Ennis Del Mar (Heath Ledger) şi Jack Twist (Jake Gyllenhaal), când se întâlnesc şi pasc o turmă de oi pe Brokeback Mountain. Acolo, neputând să-şi mai stăpânească atracția fizică, fac sex, dar îşi neagă sentimentele, sau şi le disimulează. În Plot Point 1, coboară de pe munte, ducându-se fiecare în treaba lui. Actul al II-lea începe cu căsătoria dintre Ennis şi Alma (Michelle Williams), după care li se nasc, în scurt timp, doi copii. Ennis se tot mută de la o slujbă la alta, fără a părea să aibă nici un scop clar în viață. Jack merge pe circuitul rodeo-urilor şi o cunoaşte pe Lureen (Anne Hathaway), fiica proprietarului unei prospere companii de tractoare. Se căsătoresc şi, nu peste mult, au şi ei un copil.
Dar căsniciile amândurora lasă mult de drit. Asupra acestui subiect se concentrează Prima Jumătate a Actului al II-lea: asupra incapacității lor de a întreține relații afectuoase şi solide cu familiile. Acesta e contextul sub-dramatic - linia narativă care ține reunită acțiunea în timpul abelor jumătăți ale Actului al II-lea. În Prima Jumătate a Actului al II-lea din filmul *"Brokeback Mountain",* contextul sub-dramatic este *dezvăluirea relațiilor.* Acest context stabileşte Mid-Point-ul, când cei doi cowboys, după o lungă absență, se întâlnesc din nou, iar relația lor pasională este descoperită de Alma, soția lui Ennis. Dragostea devine forța care-i atrage unul spre altul şi se întorc la Brokeback Mountain, unde s-au iubit prima oară. Acesta este Mid-Point-ul.
Ce se întâmplă acum? A Doua Jumătate a Actului al II-lea acoperă câțiva ani şi dezvoltă subiectul căsniciilor lor nefericite, în timp ce cei doi cowboys se întâlnesc de câteva ori pe an. Dar această formulă este complet nesatisfăcătoare pentru amândoi, şi mai ales pentru Jack. Vedem cât de nefericiți sunt Jack bântuie prin cartierele bordelurilor, în Mexic, căutând un înlocuitor pentru Ennis; iar Ennis, neputându-se bucura de relațiile cu familia, evită orice implicare intimă. În cele din urmă, soția lui diorțează. Ennis devine un cowboy singuratic şi irascibil, care munceşte prin diverse locuri. Începe o relație cu o ospătăriță care e complet amorezată de el, dar Ennis nu-i oferă nici o satisfacție emoțională, aşa că femeia îl părăseşte, înlăcrimată şi cu inima frântă.
Astfel ajungem la Plot Point 2 unde, după douăzeci de ani, Jack nu mai poate suporta rezistența lui Ennis față de saltul emoțional al

unei conviețuiri. Ennis este bântuit de o amintire din copilărie, când a fost dus să vadă cadavrul mutilat al unui cowboy "poponar", abandonat într-o râpă. Această amintire îl face să refuze orice angajament față de iubitul său, Jack.
Contextul Actului al III-lea rezolvă această dilemă şi scoate în evidență nefericirea amândurora. Asta e ceea ce îi conferă poveştii putere, încărcătură emoțională, caracter universal.
În *"The Shawshank Redemption"*, Prima Jumătate a Actului al II-lea se concentrează asupra supraviețuirii lui Andy (contextul sub-dramatic) în închisoare precum şi asupra dezvoltării relației lui cu Red. A Doua Jumătate a Actului al II-lea îl arată pe Andy stabilizat în viața de puşcăriaş, şi cum vrea să contribuie la instruirea celorlalți, împărtăşindu-le cunoştințele lui (contextul sub-dramatic).
În *"Titanic"*, contextul sub-dramatic al Primei Jumătăți este cunoaşterea graduală dintre Rose şi Jack. O vedem ilustrată atunci când Jack e invitat la cină, în semn de recunoştință pentru că a salvat-o pe Rose în Plot Point 1. Este un episod important, deoarece constatăm nu numai că Jack face față onorabil "clasei superioare", ci şi că Rose şi ceilalți sunt impresionați de valorile lui morale şi de punctul său de vedere. Acest lucru duce direct la Mid-Point, când cei doi fac dragoste, chiar înainte de ciocnirea cu aisbergul. A Doua Jumătate a Actului al II-lea descrie supraviețuirea lor şi rămânerea împreună.
Contextul sub-dramatic este o piesă importantă în mecanismul de determinare a conținutului acestor două unități de acțiune dramatică.
Întrucât Plot Point 1-ul este "adevăratul început" al liniei epice, s-ar putea să constatați că, atunci când scrieți Prima Jumătate a Actului al II-lea, pot apărea ocazii în care vă *rătăciți drumul* prin povestire. Dacă şi când se întâmplă acest lucru, continuați să scrieți, şi veți vedea că reveniți pe drumul cel bun cam pe la mijlocul Primei Jumătăți din Actul al II-lea.
Definirea contextului dramatic vă plasează într-o poziție privilegiată - aceea de a avea o bază pentru a concepe acțiunea necesară ca să vă spuneți povestea. Aceasta este funcția şi importanța contextului dramatic: ține totul la un loc; *este* structură.
Gândiți-vă la firul epic: ce se înmtâmplă în Prima Jumătate a Actului al II-lea? Dar în A Doua Jumătate? Gândiți-vă. Definiți ceea ce se întâmplă. Dacă vreți, scrieți un scurt eseu despre ceea ce se întâmplă, doar ca să vă clarificați lucrurile în minte. Odată ce ați definit contextul Primei Jumătăți şi al celei de-A Doua, puteți determina cadrul temporal al acțiunii narative.
Aristotel considera timpul, spațiul şi acțiunea ca fiind cele trei unități care țin la locul ei tragedia dramatică. În "Poetica" lui, şi-a exprimat opinia că timpul acțiunii trebuie să corespundă cu

lungimea piesei. O piesă de două ore nu poate acoperi decât două ore din viaţa eroului, timpul acţiunii devine timpul piesei. Spre deosebire de autorul unei epopei, care poate reprezeta o acţiune de ani şi ani de zile pe o pânză cu multe feţe de proporţii mitologice, dramaturgul se limitează la un singur loc, un singur timp şi o singură acţiune. Nu-l vedem pe Oedip ucigându-şi tatăl, doar auzim pe cineva povestind despre acest lucru.
Aşa am stat lucrurile până în secolul al XVI-lea, când Shakespeare şi contemporanii lui au extins unitatea de timp, portretizând ani de zile din viaţa câte unui personaj, în timp ce "[acest] biet menestrel... ţanţoş se fâţâie în ceasul său pe scenă, şi-apoi nu mai e auzit." Dezvoltând dramatic o scenă ici, alta colo, se creau punţi între momentele din timp, care era condensat şi ţinut la un loc de vastul spectacol al acţiunii.
Metoda lui Shakespeare era aproape cinematografică în esenţă, dar concepută şi scrisă pentru scenă. Ceea ce făcea Homer în epopeile lui, ca şi Shakespeare în piesele sale, e la bază aceeaşi lucru cu ceea ce fac în zilele noastre George Lucas, Steven Spielberg şi Peter Jackson, în poveştile lor pline de mituri, ritualuri şi imaginaţie. Serialele ca *"Star Wars", "The Lord of the Rings"* şi *"The Matrix"* (Larry şi Andy Wachowski) secţionează spaţiul şi timpul indiferent în ce epocă trăiţi.
Dacă scrieţi un scenariu care acoperă o perioadă de ani de zile, ca *"Brokeback Mountain"* sau *"The Shawshank Redemption"* ori una mai scurtă, ca *"The Best Years of Our Lives"* (Robert E. Sherwood) sau *"48 Hours"* (Roger Spottiswood, Walter Hill, Larry Gross şi Steven E. de Souza), ori *"American Beauty"*, ce incidente puteţi arăta care să releve trecerea timpului? Vreţi să folosiţi subtitluri? Sau aţi prefera să ilustraţi trecerea timpului alăturând o secvenţă în soarele verii cu una în care se vede zăpada şi brazii de Crăciun? Ori, poate, veţi pune personajul să poarte un tricou într-o secvenţă şi o haină de blană în următoarea? Întrebaţi-vă ce *nu* arătaţi. Ce face ca "acest" incident să fie mai important decât "acel" incident? Povestirile care acoperă mulţi ani sunt greu de scris, iar scenariştii începători obişnuiesc să "împrăştie" incidentele ca pe alice, sperând că muzele, norocul şi bafta vor fi cu ei. ŞŞi de obicei, nu prea sunt.
Planificarea, pregătirea şi persistenţa sunt cheile scrierii unui scenariu reuşit. Stabiliţi cadrul temporal al povestirii. Ce interval acoperă? Cel din *"The Shawshank Redemption"* are peste nouăsprezece ani; *"The Hours"* (David Hare) parcurge doar o zi şi ceva, dar în trei momente diferite: 1923, 1951 şi 2001.
Gândiţi-vă la asta.
Dacă acţiunea filmului dumneavoastră are loc într-o perioadă de trei ore, trei zile, trei săptămâni, trei luni sau trei ani, puteţi alege să vizualizaţi trecerea timpului cu ajutorul anumitor tranziţii care concentrează linia narativă într-o prezentare

vizuală precisă (vedeți mai multe despre aceasta în *"The Screenwriter's Problem Solver"*). Dacă adaptați ceva - un roman, o piesă de teatru, o biografie, un articol de ziar sau o ştire de la televiziune - puteți unifica şi accentua timpul. Romanul *"Six Days of the Condor"*, de James Grady, a devenit *"Three Days of the Condor"*, în scopul de a avea o prezentare vizuală mai compactă şi mai supla, care generează mai multa tensiune şi dramatism.
Puteți decide că Actul al II-lea are loc într-o perioadă de două luni. Prima Jumătate poate avea două săptămâni, iar A Doua Jumătate, şase săptămâni. Trecerea timpului poate fi marcată în mai multe moduri, după cum am menționat: prin schimbări ale anotimpurilor, sau prin replici cu referire concretă la evenimente ca Memorial Day, Labor Day, Halloween sau Crăciun, ori folosind evenimente ca alegerile, naşterile, nunțile sau înmormântările.
Care este cadrul tremporal în care se desfăşoară Actul al II-lea? Gândiți-vă la Prima Jumătate a Actului al II-lea: ce cadrul temporal are acțiunea dumneavoastră? Hotărâți cât de lung sau de scurt este. Găsiți un cadru temporal operant, în interiorul căruia să lucrați. Aveți încredere că povestirea însăşi vă va spune care este perioada. Nu vă stresați prea mult din cauza ei. N-o faceți să pară mai semnificativă sau mai importantă decât este.
Cadrul temporal este cel care vă ține povestea în mişcare, mergând înainte de la secvență la secvență, de la un episod la altul, de la un act la următorul. Sprijină acțiunea, şi este ținut la un loc de către context.
Când începeți să conturați acțiunea pentru Prima Jumătate a Actului al II-lea, aveți contextul sub-dramatic şi cadrul temporal care o vor ține pe toată laolaltă. Aveți o direcție, o linie de dezvoltare care determină ceea ce se va întâmpla în acțiunea care duce la Mid-Point şi, de acolo, la Plot Point 2.
Importanța contextului sub-dramatic şi a cadrului de timp vă ofer un supot structural mai mare şi sporeşte tensiunea dramatică scoțând în evidență obstacolele de care trebuie să treacă personajul principal, în scopul de a-şi realiza nevoia dramatică.
Când ați încheiat această operațiune pentru Prima Jumătate a Actului al II-lea, faceți-o şi pentru A Doua Jumătate. Cele două unități de acțiune sunt separate şi independente, deşi fac parte din întregul mai amplu al Actului al II-lea şi sunt unite prin Mid-Point.
Unul dintre lucrurile pe care le-am descoperit în numeroasele mele workshop-uri, aici şi în străinătate, este acela că, pentru a construi Prima Jumătate şi A Doua Jumătate ale Actului al II-lea, este nevoie de o secvență majoră care să țină reunit tot materialul.
În timpul workshop-ului de scenaristică pe care l-am ținut la Bruxelles, am lucrat cu trei scenarişti europeni, unu la unu, în fața unui auditoriu numeros de circa o sută de persoane: cineaşti,

scenarişti, regisori, actori şi mulţi producători. În timpul acestui workshop de două săptămâni, scenarişti au lucrat la scenarii. Discutau despre povestiri şi despre paginile care urmau să fie scrise, asistenţa punea întrebări, iar la sfârşitul sesiunii, se duceau acasă şi scriau paginile până la sesiunea următoare. Apoi, veneau cu ele imprimate - între cinci şi zece pagini - şi toţi participanţii la curs le citeau în tăcere. Erau traduse şi pentru mine, întrucât eu nu cunosc nici franceza şi nici flamanda. În continuare, comentam paginile. Se formulau din nou întrebări, şi erau explicate deciziile dramatice: De ce e mai bine ca această secvenţă să fie "aici", şi nu "dincoace?" De ce să-l folosim aici pe personajul principal, şi nu un alt personaj? Putem muta această secvenţă într-un alt spaţiu, sau într-un alt act? Trebuie neapărat să ştim ce se întâmplă cu personajele între secvenţe? Da' secvenţa asta ce scop are?
Am început să lucrăm la materialele pentru Actul al II-lea. În timp ce procedam la conturarea şi construirea materialului cuprins între Plot Point 1 şi Mid-Point, i-am dat seama că nu aveam nevoie decât de o secvenţă cheie care să ţină la locul ei toată Prima Jumătate a Actului al II-lea. De ce? Deoarece contextul dramatic ţine povestea în loc, dar în acelaşi timp o duce înainte.

Priviţi paradigma:

ACTUL I ACTUL II Actul III

Prima Jumătate **A Doua Jumătate**

-------x-|----------(MP)----------x-|--------

context sub-dramatic *context sub-dramatic*

Nu aveţ nevoie decât de un episod important care să aibă loc cam la pagina 45 din Prima Jumătate, şi de un episod aflat pe la pagina 75 din A Doua Jumătate, ca să ancoraţi la locul lor cele două unităţi de acţiune de câte treizeci de pagini fiecare. Asta-i tot ce vă e necesar pentru a "ţine" la un loc aceste pagini. În Prima Jumătate a Actului al II-lea, aceasta înseamnă că aveţi nevoie de circa cincisprezece pagini pentru a ajunge la acel episod anume, iar după ce e scris mai sunt necesare încă vreo cincisprezece pagini până la Mid-Point. La fel stau lucrurile şi cu A Doua Jumătate a Actului al II-lea. De la Mid-Point până la acel episod anume aveţi nevoie de aproximativ cincisprezece magini, şi după ce l-aţi scris, mai sunt necesare încă zece-cincisprezece pagini care să vă ducă la plot point-ul de la sfârşitul Actului al II-lea. Două incidente, fiecare reprezentând

câte o progresie narativă, situate primul cam prin jurul paginii 45, şi al doilea pe la pagina 75, şi aveţi acum două episoade stabilizatoare care ţin la locul lor aceste două unităţi de acţiune.
În *"Chinatown"*, pe care-l foloseam ca material didactic, uciderea lui Hollis Mulwray este descoperită la pagina 45 şi e de ajuns pentru a duce povestirea înainte până la Mid-Point. Evenimentul care constituie Mid-Point-ul (legătura dintre Evelyn, Cross şi Mulwray) reprezintă o progresie arativă suficientă pentru a duce povestirea înainte până la punctul în care Gittes descoperă că toate pământurile din Northeast valley au fost vândute unor oameni care sunt fie decedaţi, fie în cămine de bătrâni. Această progresie narativă duce povestea înainte odată cu descoperirea lui Gittes că Noah Cross este răspunzător atât de crime, cât şi de scandalul apei.
În restul workshop-ului de la Bruxelles, i-am sfătuit pe scenarişti să-şi organizeze materialul Primei Jumătăţi în jurul acesui episod aume, situat cam pe la pagina 45, şi al unui alt episod simetric, plasat prin jurul paginii 75. Ambele episoade sunt puncte de progresie narativă, care nu au altă funcţie decât aceea de a ţine povestirea pe direcţia ei, mergând constant drept înainte. Scenarişţilor le plăcea la nebunie să lucreze cu aceste episoade. Puteau să-şi construiască panta ascendentă până la ele, să le execute apoi să-şi continue drumul, spre Mid-Point sau Plot Point 2. Am descoperit că acest episod în sine poate fi de acţiune, de dialog sau oricum doriţi să fie, cu condiţia de a duce povestirea înainte.
Scenarişţii mi-au spus că aveam nevoie să identific aceste două puncte de progresie narativă, aşa că, la întoarcerea acasă din turneul de workshop-uri peste hotare, am început să mă folosesc de aceste două episoade, iar studenţii meu le-au confirmat imediat importanţa. Mi-au spus că reprezentau cel mai important element pentru scrierea Actului al II-lea.
M-am hotărât să numesc aceste două episoade Pinch I, în Prima Jumătate a Actului al II-lea, şi Pinch II, pentru A Doua Jumătate a Actului al II-lea.<$F - *Pinch* = ciupitură, ciupeală, ciupit (n.tr.)> M-am gândit că denumirile de *Pinch*-uri se potriveau fiindcă aceste episoade pur şi simplu "ciupesc" povestea între două degete *ca s-o ţină pe drumul ei.* Asta este funcţia lor.
Definiţia unui Pinch e simplă: un Pinch este un episod care ajută acţiunea să-şi continue mersul înainte spre Mid-Point, sau spre Plot Point 2. E doar *o mică ciupitură* a firului epic, care dă un impuls acţiunii înainte, fie către Mid-Point, fie către Plot Point 2, menţinând-o pe drumul ei. Da, este tot un plot point - dar, lucru şi mai important, e un episod care ţine povestea pe linie şi o împinge înainte.

ACTUL I ACTUL II Actul III

Prima Jumătate **A Doua Jumătate**

-------x-|----------(MP)----------x-|--------

Pinch 1 *Pinch 2*
(pagina 45) *(pagina 75)*

Plot Point 1 **Plot Point 2**

Uneori, există o relație între Pinch 1 şi Pinch 2, un soi de conexiune narativă. În *"Thelma & Louise"*, la Pinch 1, cele două femei îl iau în maşină pe J.D. (Brad Pitt), numai pentru ca acesta să le fure banii la Mid-Point. Pinch 2 se produce atunci când J.D. este reținut de poliție şi le denunță pe Thelma şi Louise că se îndreaptă spre Mexic. Simetriile de acest gen nu se întâmplă tot timpul; totul depinde de firul epic şi de situație.

Cu cât folosesc mai mult Pinch 1 şi Pinch 2 ca episoade de ancorare a structurii Actului al II-lea, cu atât devin tot mai conştient de valoarea lor. Când bordezi structurrea Actului al II-lea, construieşti linia povestirii în unități de acțiune dramatică; clădim Prima Jumătate a Actului al II-lea, apoi şi A Doua Jumătate a Actului al II-lea. Aşa cum am mai menționat, mai întâi determinăm Mid-Point-ul, apoi stabilim sub-contextul dramatic al Primei Jumătăți, urmat de sub-contextul dramatic al Jumătății a Doua. Abia când avem contextul acestei unități de acțiune putem determina Pinch 1-ul. Care este incidentul, episodul sau evenimentul care ține povestea pe drumul ei?

Odată ce am stabilit acest lucru, putem merge înainte, în A Doua Jumătate a Actului al II-lea. Cunoaştem Mid-Point-ul şi cunoaştem şi Plot Point 2-ul. Care este tema de acțiune care duce povestirea înainte, spre Plot Point 2? Acesta este contextul sub-dramatic. Scrieți-l pe paradigmă. În continuare, determinați Pinch 2-ul, acel episod care ține povestirea pe drumul ei, îndreptându-se spre Plot Point 2.

Ei, dar cea mai plăcută calitate a structurii este flexibilitatea. Putem oricând să plimbăm aceste puncte structurale încoace şi-ncolo, înainte şi înapoi, pe paradigmă. Trebuie să ținem minte întotdeauna că acesta este doar punctul de pornire, nu destinația finală.

Odată ce ați structurat aceste puncte pe paradigmă, sunteți gata să începeți structurarea Actului al II-lea. Vom începe cu Prima Jumătate a Actului al II-lea. Luați paisprezece cartoane, la fel cum ați făcut şi pentru materialele din Capitolul 9, şi expuneți acțiunea la fel ca pentru Actul I. Repetăm, înainte de a etala cele paisprezece cartoane pentru Prima Jumătate a Actului al II-

lea, trebuie să stabiliți Mid-Point-ul, să determinați contextul sub-dramatic şi să decideți Pinch 1-ul. Acum, scrieți cele paisprezece cartoane, folosind libera asociere de idei, pentru Prima Jumătate. Înşiraţi-le pe masă. ŞŞi acum, care carton credeți că va fi Pinch 1? Cartonul numărul 7. De ce? Fiindcă survine cam pe la mijlocul Primei Jumătăți din Actul al II-lea, aproximativ la pagina 45.
Revedeți de mai multe ori cartoanele, până vă simțiți satisfăcut de structura obținuă. Nu uitați că esența Actului al II-lea este conflictul, prin urmare căutați acele conflicte, fie externe, fie interne, ori de câte ori şi oriunde puteți. ŞŞi rețineți, scopul fiecărei secvențe este fie de a duce povestea înainte, fie de a dezvălui informații despre personaje.
Dacă vă rătăciți pe undeva, prin labirintul de creație al Actului al II-lea, se prea poate să pierdeți zile întregi, poate chiar săptămâni, în frustrare şi deznădejde, încercând să vă regăsiți drumul. Dar, în timp ce scrieți Actul al II-lea, trebuie să înțelegeți că nu aveți nici un pic de obiectivitate. Dacă vă îndoiți de dumneavoastră înşivă în privința materialului, veți începe să cenzurați totul, şi nu veți mai putea scrie nimic! Acesta este momentul când, dacă nu aveți grijă, riscați să deveniți propria dumneavoastră victimă şi să intrați în blocajul scriitoricesc. Nu lăsați să se întâmple acest lucru.
Continuați să scrieți, indiferent ce părere aveți despre rezultate, indiferent dacă vi se par bune, rele sau mediocre. Scrieți-vă doar povestirea, pagină cu pagină, secvență cu secvență, cadru cu cadru, şi lăsați-vă toate judecățile şi evaluările în sertarul noptierei de lângă pat.
Împărțirea Actului al II-lea în Prima Jumătate şi A Doua Jumătate, urmată de stabilirea contextului sub-dramatic şi a cadrului temporal, apoi şi de a Pinch 1-ului şi a Pinch 2-ului, vă dă posibilitatea de a dobândi o viziune panoramică asupra structurii, care vă va menține povestirea pe drumul ei. Vă va călăuzi pe traseul cu obstacole care duce la următorul pas al procesului scenaristic: scrierea efectivă a Actului al II-lea.

POVESTIREA: *O tânără femeie, pictoriță nefericită în căsnicie, se înscrie la un curs de arte plastice şi are o relație cu profesorul. Împotriva propriei voințe, se îndrăgosteşte de el, apoi află că a rămas însărcinată. Prinsă la mijloc între soț şi amant, se hotărăşte să-i părăsească pe amândoi şi să-şi crească singură copilul.*

ACTUL I	ACTUL II	Actul III
Paginile 1-30	*Paginile 30-90*	*Paginile 90-120*

Prima Jumătate **A Doua Jumătate**
Paginile 30-60 *Paginile 60-90*

Pinch 1 *Pinch 2*

-------x-|----------|----------(MP)---------|---------x-|--------

45 *75*

Căsnicie nefericită *Relația cu profesorul* *Se îndrăgostește și fac sex* *Îi părăsește pe amândoi*

Plot Point 1 **Plot Point 2**
Se înscrie la cursul de arte *Află că a rămas însărcinată*

SETUP **CONFRUNTARE**
REZOLVARE

Exercițiu

Haideți să facem următorul exercițiu, ca "antrenament".
Priviși paradigma de pe pagina anterioară: avem povestea unei tinere femei nefericite în căsnicie, care se înscrie la un curs de arte plastice şi ajunge să aibă o relație intimă cu profesorul.
Felul cum e împrăștită şi structurată povestirea este acelaşi în care ne structurăm toate exercițiile: alegem mai întâi sfârşitul, aşpoi începutul, apoi Plot Point-urile 1 şi 2, apoi Mid-Point-ul, apoicadrul temporal, apoi stabilim contextul sub-dramatic pentru Prima Jumătate a Actului al II-lea, apoi şi contextul sub-dramatic pentru A Doua Jumătate a Actului al II-lea, şi abia după aceea determinăm Pinch-urile 1 şi 2.
În Actul I, ne punem la punct povestirea prezentând căsnicia nefericită a personajului principal. Plot Point 1 este momentul când femeia se înscrie la cursul de arte plastice.
Întrucât ştim că va avea o legătură amoroasă cu profesorul, şi va rămâne gravidă în Plot Point 2, Mid-Point-ul ar fi momentul când face sex cu el pentru prima oară. În acest mod, Prima Jumătate este perioada în care o vedem împărțindu-se între cursurile de arte plastice, pictură şi căsnicie, plus sentimentele şi gândurile despre sine însăşi, pe măsură ce ajunge să-l cunoască tot mai bine pe profesor. Contextul sub-dramatic al acestei Prime Jumătăți din Actul al II-lea s-ar concentra asupra stabilirii relațiilor dintre protagonistă şi profesor. Contextul sub-dramatic al Jumătății a Doua din Actul al Doilea se va ocupa de situația ei după ce se

îndrăgosteşte de profesor.
Să ne mai uităm odată la paradigmă.
Parcurgeţi din nou acţiunea. Ce incident, episod sau eveniment credeţi că este Pinch 1?
Să examinăm posibilităţile: ar putea fi momentul în care femeia şi profesorul au o ocazie de a se cunoaşte pentru prima oară la nivel personal. Poate că ea doreşte câteva comentarii despre lucrările ei, şi se duc la o cafea, după curs; sau poate că nu-i porneşte maşina, în parcare, şi-i cere cu împrumut telefonul celular; ori el se oferă s-o ducă acasă cu maşina lui, şi pe drum ajung la concluzia că se plac; sau se întâlnesc la o petrecere. Orice asemenea situaţie ar putea funcţiona bine ca Pinch 1.
Protagonista noastră n-are de gând să sară drept în patul profesorului, oricât de nefericită ar fi alături de soţul ei. E prudentă, iar acţiunile ei sunt adecvate împrejurărilor. Altminteri, n-am putea să simpatizăm cu ea, iar personajul principal trebuie întotdeauna să suscite simpatia spectatorului.
Iar despre profesor ce putem spune? Cine e el? Ce fel de persoană este? N-ar strica să-i scrieţi biografia, numai pentru a descoperi ce fel de om e. Eleva şi profesorul vor petrece un timp împreună, ajungând să se cunoască unul pe altul, ceea ce putem arăta în film, după care, la Mid-Point, fac dragoste pentru prima oară. Astfel, aveţi la dispoziţie cam cincisprezece pagini de scenariu pentru a le descrie vizual relaţia.
În timpul Jumătăţii a Doua din Actul al Doilea, eleva se îndrăgosteşte de profesor, ceea ce ne duce la Plot Point 2, când descoperă că a rămas gravidă. Poate fi o secvenţă plasată în cabinetul medical, sau în care femeia vede rezultatele testului de sarcină. Dacă am avut o secvenţă de dragoste intensă şi pătimaşă, putem face ca aceea să fie ocazia concepţiunii.
În acest scenariu, care secvenţă credeţi că e cea mai bună pentru Pinch 2? Gândiţi-vă. Studiaţi paradigma. Scrieţi pe hârtie câteva idei:

Mersul la doctor.
O ceartă cu soţul.
O discuţie în contradictoriu cu profesorul.
Părăsirea soţului.
Mărturisirea dragostei către profesor.
Descoperirea faptului că profesorul e însurat.
Un weekend în care fac dragoste şi ea rămâne gravidă.

Oricare dintre aceste episoade poate funcţiona la fel de bine. Ce părere aveţi?
ŞŞtiu ce-aş face eu: pentru mine, Pinch 2-ul ar fi momentul când ei nu-i vine pentru prima oară ciclul. Acel incident deschide două multe direcţii. A rămas însărcinată sau nu? Răspunsul deschide şi

mai multe posibilități: să-şi facă un avort; să-i spună soțului; să-şi părăsească atât soțul, cât şi amantul, pentru a-şi creşte copilul de una singură şi a începe o viață nouă, ca pictoriță şi mamă celibatară. Sau, poate, ar prefera să-şi refacă viața cu profesorul? Cu alte cuvinte, cum îşi rezolvă ea dilema, în Actul al III-lea?

Nu e nevoie să folosiți finalul *meu.* S-ar putea ca dumneavoastră să aveți altul. Toate opțiunile dramatice de deasupra pot merge la fel de bine. Cea mai bună este cea care vi se potriveşte dumneavoastră.

Dacă merge, folosiți-o; dacă nu, nu. Asta-i singura regulă. Încercați-o. Dacă nu merge, vedeți ce altă soluție s-ar potrivi în locul ei. Nu vă temeți să faceți şi unele greşeli. Când scrieți un scenariu, trebuie să fiți deschis şi receptiv față de toate acele mici "accidente" care se întâmplă în chip misterios pe foaia albă de hârtie.

Nu vă ataşați prea strâns de ceea ce vreți dumneavoastră să se întâmple; lăsați lucrurile să se întâmple de la sine. Structura este un proces pe parcursul căruia lucrurile se schimbă, dar fără să-şi piardă coerența.

Aceasta este adevărata plăcere de a scrie.

Capitolul 14.

Scrierea Actului al II-lea

"Ideea se iveşte şi odată ce ajunge la faza scrisului, toată treaba e gata. Adevărata muncă grea este de fapt cea pregătitoare. Odată ce aţi ajuns în punctul unde vă aşezaţi la maşina de scris [sau la computer], greul a trecut şi nu mai aveţi decât să aşterneţi rezultatele pe hârtie, ceea ce nu vă pune nici o problemă."

- Woody Allen

Aşa cum am menţionat şi mai-nainte, ce mai bun şi mai eficient mod de a intra în Actul al II-lea este din nevoia dramatică a personajului principal. E important să redefiniţi ceea ce personajul dumneavoastră principal vrea să câştige, să obţină sau să realizeze pe parcursul scenariului. Ce anume îl mână înainte, de-a lungul acţiunii, pentru a rezolva criza sau situaţia de natură fie fizică, fie emoţională, în care se află? Puteţi defini acest concept? Îl puteţi articula?
S-a schimbat nevoia dramatică a personajului în Plot Point 1? Nu uitaţi, dacă nevoia dramatică a personajului se modifică, această schimbare se va produce în Plot Point 1. Acesta este adevăratul început al povestirii.
În timpul pregătirilor pentru Actul al II-lea, v-aţi gândit la obstacolele cu care s-ar putea confrunta personajul în decursul acţiunii narative? Pregătirea de a scrie Actul al II-lea înseamnă că e nevoie să cunoaşteţi aproximativ patru obstacole majore cu care se confruntă personajul de-a lungul liniei povestirii. La fel cum e valabil pentru orice obstacole, acestea pot fi sau interioare, sau exterioare, fizice ori emoţionale, mintale sau spirituale.
Fundamentul oricărei scriituri bune este *conflictul.* Nu strică să spunem din nou: orice dramă înseamnă conflict; fără conflict nu avem acţiune; fără acţiune nu avem personaje; fără personaje nu avem poveste - şi fără poveste, nu avem scenariu. Filme ca: *"The Hours, "Chinatown", "The Manchurian Candidate", "A Place in the Sun"* (Michael Wilson şi Harry Brown), *"Cold Mountain"* sau *"American Beauty"* conţin atât conflicte interioare, cât şi conflicte exterioare.
Conflictul extern este acela care are loc în afara personajului iar personajele se confruntă cu obstacole fizice (şi, în parte, şi emoţionale, desigur), ca în *"Cold Mountain", "Collateral", "Apollo 13"* şi *"Jurassic Park"* (Michael Crichton şi David Koepp). Crearea

conflictului în interiorul povestirii, prin personaje şi evenimente, este unul dintre acele "adevăruri" simple şi fundamentale ale scrisului, sub toate aspectele lui - fie că e vorba de roman, piesă de teatru sau scenariu de film.
Prin urmare, ce este *conflictul?* Dacă vă uitaţi în dicţionar, veţi vedea că înseamnă a fi "în opoziţie cu", iar axul oricărei secvenţe dramatice constă în opoziţia dintre personaj(e) şi ceva sau *cineva.* Conflictul poate fi orice: o luptă, o ceartă, o încăierare sau o urmărire, teama de moarte, teama de viaţă, teama de eşec sau de succes, pe plan intern sau extern orice fel de confruntare sau obstacol, şi nici nu contează cu adevărat dacă e un conflict de natură emoţională, mintală sau fizică. Dacă nu aveţi un conflict suficient de puternici, vă veţi pomeni de foarte multe ori împotmolit în mlaştina scriiturii trenante şi plicticoase.
Conflictul poate fi exprimat fie fizic, fie emoţional. Puteţi vorbi despre el prin dialoguri, îl puteţi exprima prin acţiuni fizice, sau puteţi pune personajul să reacţioneze faţă de el. Conflictul, indiferent ce formă ia, devine motorul care propulsează linia epică pe durata Actului al II-lea.
Mai reţineţi şi că dalogul e o funcţie a personajului. Să-i revedem scopul. Dialogul...:

* ...duce povestea înainte.
* ...dezvăluie informaţii despre personaje (în fond, au şi ele trecutul lor).
* ...comunică fapte şi date necesare pentru cititor sau spectator.
* ...stabileşte relaţiile între personaje; le face să fie realiste, naturale şi spontane.
* ...le conferă personajelor profunzime, înţelepciune şi scopuri concrete.
* ...dezvăluie conflictele din povestire şi dintre personaje.
* ...dezvăluie stările emotive ale personajelor.
* ...comntează acţiunea.

Primele dumneavoastră încercări de a scrie dialogurile din Actul al II-lea vor avea, probabil, rezultate nenaturale, clişeatice, fragmentare şi încordate. Scrisul dialogurilor este ca învăţatul înotului: la început, dai din mâini şi din picioare aiurea, dar cu cât trece timpul, cu atât îţi devine mai uşor. Când intraţi în Prima Jumătate a Actului al II-lea, vă pot fi necesare mai multe pagini pentru a prinde ritmul povestirii şi al dialogului.
Nu vă faceţi griji. Pot trece între patruzeci şi cincizeci de pagini, până când personajele vor începe să vă vorbească. ŞŞi *vor începe* să vă vorbească! Lăsaţi-vă în voia scrisului de pagini căcăcioase, cu replici stângace, directe, tâmpite şi previzibile. Scrieţi înainte. Dialogurile pot fi oricând periate în timpul

rescrierii scenariului. "A scrie înseamnă a rescrie", cum spune o vorbă veche din popor.
Câteva cuvinte şi pentru aceia dintre dumneavoastră care căutaţi "inspiraţia" pentru a vă călăuzi pe parcursul procesului; îmi pare rău că trebuie să v-o spun, dar nu cred c-o veţi găsi. Inspiraţia se măsoară în momente, minute, cel mult ore. Un scenariu se bazează pe sârguinţă şi disciplină, şi se măsoară în săptămâni şi luni de zile. Dacă aveţi nevoie de o sută de zile pentru a scrie un scenariu şi sunteţi "pe fază" zece zile din acestea, vă puteţi considera norocos. A avea inspiraţie timp de zece de zile, sau fie şi doar douăzeci şi cinci de zile, e pur şi simplu imposibil. Mai ales când lucraţi la Actul al II-lea. Puteţi "auzi" că unii au şansa asta, dar de fapt nu e decât comoara de la capătul curcubeului - alergaţi după un vis.
"Bine, dar..." veţi spune.
Dar ce? Adică vă referiţi la toate acele istorisiri, zvonuri sau legende care spun despre cutare sau cutare că şi-a scris într-o săptămână sau două acel scenariu care s-a vândut pe milioane de dolari? Sau că vărul de-al doilea al prieteului unui prieten cunoaşte pe cineva are a scris un scenariu întreg în două zile? Asta ar trebui să urmeze după acel "dar..."?
Lăsaţi-o baltă. Scrisul, aşa cum le spun tuturor celor care se gândesc, măcar, să scrie un scenariu, este o muncă de zi cu zi, care necesită câte două sau trei ore zilnic, cinci sau şase zile pe săptămână, eventual în weekenduri, scriind minimum trei pagini pe zi, şi cel puţin zece pagini pe săptămână. Cadru cu cadru, secvenţă cu secvenţă, pagină cu pagină, act după act. Iar unele zile sunt mai bune decât altele.
Reţineţi doar că, atunci când vă aflaţi *în* paradigmă, nu puteţi *vedea* paradigma.
Chiar dacă sistemul de cartonaşe vă este hartă şi ghid, plot point-urile,. Mid-Point-ul, contextul sub-dramatic şi Pinch-urile 1 şi 2 sunt puntele de control de pe parcurs, bezinăria "ultimei şanse" dinainte de a vă aventura în marele deşert care e sfârşitul - destinaţia.
Un avantaj al sistemului cu cartoanele este acela că, după ce l-aţi folosit, îl puteţi da uitării. Dar, în această etapă, când scriem Actul al II-lea, vom folosi cartonaşele ca să construim Prima Jumătate şi A Doua Jumătate ale Actului al II-lea.
Recapitulând, un carton echivalează cu o secvenţă, dar când scrieţi scenariul, aceasta devine o contradicţie. În timp ce lucraţi la Actul al II-lea, veţi "descoperi" dintr-o dată o secvenţă nouă, la care nici măcar nu vă gândiseraţi, sau un episod care pur şi simplu merge ult mai bine decât ceea ce aţi scris pe cartoane. Când vă îndoiţi dacă s-o folosiţi sau nu, folosiţi-o. Acea secvenţă vă va face să cotiţi de pe calea trasată de cartoane, spre câteva secvenţe sau episoade noi, care nici nu vă

trecuseră prin minte. Găsesc că acest lucru e extraordinar. Faceți-l. Scrieți. Pinch-urile 1 şi 2, şi Mid-Point-ul, vor fi jaloanele dumneavoastră structurale, ajutându-vă să nu vă abateți de pe drumul povestirii. Dacă vi se întâmplă asta, mergeți înainte, fiindcă e foarte important să scrieți acele acele secvențe sau episoade. După câteva pagini o să vă puteți da seama dacă merg sau nu. Veți termina aceste pagini noi, cu un sentiment de satisfacție pentru efortul depus, dar apoi s-ar putea să te izbească o întrebare neașteptată: ce seva întâmpla în continuare? ŞŞi n-aveți nici cea mai vagă idee, nu ştiți ce să faceți, încotro să vă îndreptați. Trageți-vă respirația şi uitați-vă la cartonaşul următor. Veți descoperi că aveți un indicator perfect spre următoarea secvență pe care v-ați organizat-o pe cartoane. Iar dacă aceste secvențe noi nu merg bine, e de ajuns să ştiți doar că n-ați pierdut mai mult de câteva zile, însă v-ați menținut energia de creație. În realitate, n-ați pierdut nimic. Mintea dumneavoastră creatoare a asimilat acele secvențe noi, astfel încât acum puteți renunța la ceea ce pentru câteva momete ați crezut că s-ar putea să meargă, dar veți urma în continuare *direcția* povestirii.

Nu uitați - când lucrați cu cartoanele, lucrați cu cartoanele. Când scrieți scenariul, scrieți scenariul. Dați uitării respectarea rigidă a cartonaşelo. Lăsați-le să vă îndrume, dar nu deveniți sclavul lor. Ce rost ar avea? Dacă vă vine vreodată o idee spontană care va rezulta într-o povestire mai bună şi mai fluidă, scrieți-o.

Pe măsură ce înşirați secvențele, veți descoperi încă odată că experiența practică a scrisului diferă de felul în care ați etalat cartoanele. Nu vă faceți griji dacă trebuie să schimbați ordinea cartoanelor ca să corespundă noii forme a povestirii, sau dacă trebuie să adăugați elemente noi în evoluția poveştii şi a personajelor. În acest punct, ar cam trebui să începeți să vă simțiți comod cu forma scenariului.

Începeți Actul al II-lea concepând secvența sau episodul de deschidere. Nevoia dramatică a personajului vă este foarte clară â- acum vă puteți gândi unde anume să intrați în secvență. Reamintiți-vă principiul de a intra târzu şi a ieşi devreme - adică, încercați să intrați în secvență în ultimul moment posibil, chiar înainte de a se stabili *"reveal"*-ul major. Amintiți-vă, un *"reveal"* este elementul principal din conținutul secvenței: fie duce povestea înainte, fie dezvăluie informații despre personaje. Fiecare secvență trebuie să se refere la un singur lucru, trebuie să aibă un anume *"beat"* al ei. ŞŞtiți care este scopul secvenței? De unde a venit personajul? Unde se duce? A trebuit să-i schimbați nevoia dramatică? Care e conflictul din secvență? Cum e, intern sau extern? Care este obstacolul care-l împiedică pe personaj să-şi realizeze nevoia dramatică? Dacă dumneavoastră nu ştiți, cine

să ştie?
Cum veţi intra în secvenţă? La început? La mijloc? Sau chiar înainte de sfârşit? De cele mai multe ori, veţi intra în secvenţă chiar înainte de a i se dezvălui scopul. În timp ce-i schiţaţi contextul, vă poate fi de ajutor să găsiţi elementele, sau componentele acţiunii. Secvenţa pe care o scrieţi se înscrie în spaţiul contextului sub-dramatic pentru Prima Jumătate a Actului al II-lea? De exemplu, dacă acest context este acela al unei tinere femei - artistă plastică - nefericită în căsnicie, completaţi şi dezvoltaţi dramatic contextul relaţiei sale cu soţul. Faceţi acelaşi lucru şi cu contextul ocupaţiei ei de pictoriţă, şi cu cel al relaţiilor cu prietenul/prietenii şi cu sine însăşi. Aceste patru element pot umple în întregime o unitate de acţiune lungă de treizeci de pagini.
Faceţi ca linia epică să fie simplă şi curată; n-o încărcaţi cu prea multe detalii sau prea multe momente neprevăzute şi întorsături ale plotului. Încă o dată, reţineţi că scenaristica este arta de a povesti cu ajutorul imaginilor, de a găsi locuri în care tăcerea dă rezultate mai bune decât cuvintele. ŞŞi, ca să repetăm din nou, scopul fiecărei secvenţe este fie acela de a duce povestea înainte, fie de a dezvălui informaţii despre personaje.
Scrieţi primele zece pagini din A Doua Jumătate a Actului al II-lea. Spuneţi doar povestea pe care o aveţi de spus, nu vă bateţi capul cu farafastâcuri şi brizbizuri. Aveţi grijă să vă fie cât mai clare contextul dramatic şi cadrul temporal. Din nou, lucraţi în unităţi de câte zece pagini, ducând acţiunea înainte prin Pinch 2 până la Plot Point 2, aflat în finalul Actului al II-lea. Dacă vreţi să periaţi secţiunile de câte zece pagini, faceţi-o. Apoi, porniţi mai departe. De fiecare dată, mergeţi înainte de la început şi până la sfârşit, de la început şi până la sfârşit... Nu vă pierdeţi acum vremea cu rescrisul. O să faceţi şi asta, mai târziu.
La nevoie, recitiţi Capitolul 10 din *"Screenplay":* "Secvenţa". Dacă din pagină răsare o secvenţă nouă, scrieţi-o. Dacă descoperiţi că vă îndepărtaţi de acţiunea pe care aţi scris-o pe cartonaşe, şi simţiţi dorinţa de a urma această nouă direcţie, urmaţi-o. Tot ce vi se poate întâmpla mai rău să scrieţi câteva secvenţe şi după aceea să constataţi că nu merg. Nici o problemă. E de ajuns să vă întoarceţi şi să reluaţi vechea poveste din locul unde aţi lăsat-o. Soluţiile pe care le încercaţi şi nu merg vă vor arăta întotdeauna care sunt cele care *merg;* greşelile şi schimbările fac parte din experienţa scrisului. Nu ştiu de ce se întâmplă asta, nici cum se întâmplă - tot ce ştiu e că se întâmplă într-adevăr. Este procesul scrisului; el ne domină pe noi, nu noi pe el.
Fiţi compact şi ordonat; nu aglomeraţi acţiunea cu prea multe descrieri şi dialoguri, sau noi surprize şi întorsături ale

plotului. Contextul este *confruntarea;* personajul dumneavoastră se confruntă cu obstacle care-l împiedică să-şi satisfacă nevoia dramatică.
După ce terminaţi primele zece pagini din Prima Jumătate a Actului al II-lea, treceţi la următoarele zece pagini. Vă îndreptaţi pe

Pinch 1, aşa că aveţi grijă să concepeţi cât mai atent acest al doilea corp de zece pagini din Prima Jumătate a Actului al II-lea. cartoanele v-ar putea fi de mare ajutor - sau poate nu. În propriile mele scenarii, când scriu această unitate de acţiune, las întotdeauna ca imulsurile mele creatoare să-mi ghideze direcţia. Întrucât am structura pusă la punct, nu-mi fac griji că lucrez la ceva ce s-ar putea să numeargă, sau să nu mai poată fi schimbat ulterior.
ŞŞtiţi ce secvenţe trebuie să scrieţi înainte de a ajunge la Pinch 1? Descrieţi-le. Definiţi-le. Apoi, scrieţi-le. Urmăriţi firul epic. Sau, urmăriţi noul fir epic ce pare să iasă din paginile scrise. Am descoperit că atunci când scriu Prima Jumătate a Actului al II-lea, întotdeauna aceste pagini par să fie cele mai dificile. Cred că acest lucru se întâmplă fiindcă trebuie să ne *redescoperim* povestea. Dacă Plot Point 1-ul este adevăratul început al poveştii, cum începem să ţinem povestea pe drumul ei, cu ajutorul tensiunii, al pacingului şi al suspenseului? E ca şi cum am lua-o iar de la început, numai că de data asta este Actul al II-lea. Prin urmare,nu vă miraţi dacă vedeţi că linia narativă sau direcţia povestirii îcep să se abată puţin de la calea dinainte stabilită. Cam prin jurul paginii 50 sau 60, veţi începe să vă apropiaţi din nou de firul epic iniţial - Mid-Point-ul fiind acea acoră mare ce vă ţine linia narativă prinsă de structura dramaturgică.
Pinch 1-ul vă ajută să ajungeţi la Mid-Point. Dacăsinmţiţică povestirea se lungeşte prea mult, şi conţine prea multe secvenţe sau pagini, nu vă faceţi griji. Întrebările care par să se ivească întotdeauna atunci când scriem sunt următoarele: "Este necesară această secvenţă? Oare s-o scriu, sau nu?" Iar răspunsul e mereu acelaşi: *Când aveţi vreo îndoială, scrieţi!* Dacă începeţi să vă autocenzuraţi în timp ce scrieţi primul draft cuvânt cu cuvânt pe hârtie, ei constata că iniţiaţi, în capul dumneavoastră, un proces care nu va fi în favoarea experienţei scrisului. Dacă începeţi să vă autocriticaţi prea mult, spunându-vă încontinuu că nu aveţi nevoie de secvenţa asta sau de secvenţa aia, şi dacă acest lucru se întâmplă de prea multe ori, veţi descoperi că impulsul de a vă critica propria lucrare vă va stânjeni procesul de creaţie. Când aveţi îndoieli dacă să scrieţi sau nu o secvenţă, scrieţi-o şi gata! Tot ce vi se poate întâmpla mai rău e ca primul draft scris cuvânt cu cuvânt pe hârtie să fie lung între o sută şaptezeci şi două sute de pagini. Ei, şi? E mai uşor să tăiaţi secvenţe care sunt în plus, decât să scrieţi secvenţe noi de care aveţi nevoie.

Aveți încredere în ce vă spun.
Continuați doar să scrieți, mergând înainte, pagină cu pagină, secvență cu secvență, de la Mid-Point, pe la Pinch 2, până la Plot Point 2. Scrisul, aşa cum şi eu trebuie să-mi reamintesc mie însumi încontinuu, este un proces care se desfăşoară zi de zi, cu trei pagini pe zi, timp de cinci sau şase zile pe săptămână. Dacă aveți o slujbă cu normă întreagă, gândiți-vă la cele zece pagini pe care le veți scrie în timpul săptămânii, apoi apucați-vă să le scrieți în weekend. În acest mod, puteți lucra cu uşurință zece pagini pe săptămână.
Scrisul la actul II va merge cam la fel ca la Actul I, cu deosebirea că, acum, e mai uşor să lucrați cu forma de scenariu, şi v-ați format o disciplină suficientă ca să vă puteți aşeza la masă câteva ore pe zi, pentru a scrie la scenariu. Acum, însă, faceți mai multe schimbări decât în Actul I - iar asta creează uneori probleme. E destul de uşor să vă rătăciți sau să vă zăpăciți, în labirintul propriei dumneavoastră creațiuni.
S-ar putea să deveniți conştienți de tot felul de judecăți, decizii şi evaluări care apar cu o persistență regulată. Dintr-o dată, veți şti că o replică nu sună firesc, că e forțată; veți şti, undeva în adâncul dumneavoastră, că ceea ce scrieți nu merge, şi veți şti că nu e prea bun.
S-ar putea să vă spuneți: dacă paginile astea sunt atât de rele, cum or fi celelalte pagini pe care le-am scris? S-ar putea să reveniți asupra unora dintre paginile scrise anterior, ca să le recitiți. ŞŞi ştiți ceva? Sunt oribile. Îngrozitoare.
Spaima, panica şi nesiguranța vă îngheață inima. Gândurile v-o iau la goană: Ce fac eu aici? Povestirea asta nu merge nici de frică. Îndercați să vă calmați, dar vă este cu neputință. Ce-i de făcut? Băutură...? Droguri...? Depresie...? Sex...? O ieşire la cumpărături...? O vacanță...? Izolarea...? Pierderea identității...? Sentimentul să nu sunteți bun de nimic...?
S-ar putea să ajungeți la concluzia că aveți nevoie de ajutor, de o "evaluare". O să rugați un prieten să vă citească paginile. Poate că vă aşteptați la tot ce poate fi mai rău, dar în adâncul dumneavoastră *ştiți ce vreți să auziți.*
Prietenul dumneavoastră citeşte ceea ce ați scris şi vă confirmă îndoielile şi temerile, spunând: "Cred că ragmentel;e astea sunt în regulă, nu e nici o problemă cu ele." Evident, nu vă spune adevărul, încearcă doar să fie amabil şi să vă menajeze.
Sau, vă va spune că paginile nu sunt destul de puternice, că e "prea multă vorbărie", sau că ar trebui să puneți accentul pe un alt personaj, şi că ar trebui să faceți asta sau aia, şi vă vor prezenta o descriere stufoasă a ceea ce *crede el* că ar trebui să fie scenariul dumneavoastră. ŞŞi sigur că habar n-are - pentru că nici măcar dumneavoastră încă n-aveți nici cea mai vagă idee. Ce ne facem, ce ne facem?

În acest punct, ați ajuns la un pas de paranoia şi, aşa cum cântă Bob Bylan, sunteți "blocat în Mobile, din nou cu Memphis blues-ul".
Mulți oameni seopresc aici. Îşi cred propriile verdicte, propriile estimări, propriile opinii. Devin propriile lor victime. Adevărul este că în acest moment nu vă puteți da seama de nimic, fiindcă vă lipseşte complet obiectivitatea şi viziunea de ansamblu. S-ar putea ca paginile pe care le-ați scris să nu fie prea grozave. Ei, şi? Cea mai mare parte a Prima Jumătate a Actului al II-lea n-o să fie prea grozavă. Pare contrafăcută, banală, inegală sau înecată în cuvinte.
Această insecuritate acționează ca un declanşator, activând judecăți şi opinii. Există doar un singur lucru pe care trebuie să-l rețineți despre propriile dumneavoastră judecăți şi evaluări: *cui* aparțin ele?
La *asta* să-mi răspundeți!
Puteți fie să vă lăsați verdictele şi estimările să vă stânjenească experiența scrisului, fie să nu le lăsați. De dumneavoastră depinde totul. Da, aveți de ales; aveți un cuvânt de spus, aveți puterea de a decide. Folosiți-o.
Dacă vă pomeniți că mintea v-a luat-o la goană, criticând ceea ce scrieți, există un exercițiu farte uşor pe care-l puteți face ca să v-o liniştiți. Pur şi simplu, *dați-i criticului o voce.*
Când vă scrieți paginile, latura "critică" din dumneavoastră, care stă trează în partea dinapoi a minții, va fi neînduplecată şi necruțătoare. Vă va hăitui, vă va hărțui, vă va teroriza. Tot va trebui să vă ocupați de ea la un moment dat - aşa că mai bine s-o faceți acum, decât mai târziu.
Cum rezolvați această problemă? Luați o coală albă de hârtie. Intitulați-o: "Pagina criticului". Puneți-o lângă foile pe care lucrați - în funcție de modul de lucru: la computer, la maşină sau de mână. Acum, aveți în față atât fila de scris, cât şi hârtia albă - una e pentru scenarist, cealaltă îi aparține "criticului".
ŞŞi acum, începeți să scrieți. În timp ce lucrați, veți remarca ivindu-se unele idei familiare, judecăți sau autoevaluări. Scrieți pe "Pagina criticului" aceste verdicte şi gânduri negative (din păcate, pozitive nu sunt niciodată).
Continuați să scrieți scenariul. Dacă şi când vă încolțeşte în minte altă observație sau sentință negativă, scrieți-o pur şi simplu pe "Pagina criticului". Poate fi necesar să numerotați fiecare comentariu critic.
Dați-i criticului o voce. Dumneavoastră veți scrie, iar vocea criticului se va face auzită. Întrerupeți lucrul la scenariu şi scrieți ceea spune criticul. Vedeți cum vă face asta să vă simțiți. Când terminați o pagină, treceți la alta. Dacă sunteți la fel ca mine, probabil veți scrie pe "Paginile criticului" mai mult decât pe cele ale scenariului propriu-zis.

S-ar putea ca prima zi când faceți acest exercițiu să rezulte în vreo două-trei pagini de scenariu şi una sau două de critici. A doua zi, repetați metoda. De data asta, însă, veți fi mai atent şi s-ar putea să vă alegeți cu două pagini de scenariu şi vreo trei sau poate chiar patru de "Pagini ale criticului". A treia zi, face

scenariu şi trei de critici. si acelaşi lucru şi n-ar fi exclus să vă iasă trei pagini de

După ce ați practicat acest exercițiu timp de trei zile, puneți toate "Paginile criticului" într-un sertar şi nu vă mai gândiți la ele.

Reluați scrisul la scenariu pentru vreo două zile. După această scurtă întrerupere a rolului de critic, deschideți sertarul şi citiți paginile din el. Citiți-le, doar, şi atât. Veți observa un lucru uluitor: toate comentariile criticului *spun acelaşi lucru!* Toate sunt negative, toate vă judecă, şi toate afirmă că ceea ce scrieți nu e deloc grozav, că dialogurile sunt slabe, că povestirea şi personajele nu au viață şi, cel mai probabil, nu faceți decât să vă pierdeți vremea ținându-vă de scris scenarii. Sau, poate, că ar fi mai bine să vă găsiți o amantă, sau să faceți puțină gimnastică, sau să ieşiți la cumpărături, sau aşa ceva.

În fiecare zi în care lucrați şi notați gândurile şi comentariile criticului, acestea spun în esență acelaşi lucru - că paginile nu fac nici cât o ceapă degerată.

Ei, şi? Poate că criticul are dreptate; poate că paginile nu-s foarte reuşite *deocamdată!* Dar acesta nu este decât primul draft scris pe hârtie, cuvânt cu cuvânt. Nu înseamnă că nu le puteți schimba, ameliorându-le. Ceea ce este atât de important la acest exercițiu e că deveniți conştient de vocea din capul dumneavoastră care emite aceste verdicte şi evaluări. Indiferent ce scrieți sau ce spuneți, criticul dinăuntrul capului dumneavoastră va zice acelaşi lucru. Un spanac, nu e bun de nimic, s-a mai făcut, aşa că lasă-te păgubaş.

Nu vă puteți lăsa păgubaş. La urma urmei, aceste gânduri negative nu sunt decât propriile dumneavoastră judecăți de sine, nu înseamnă prea mult la nivelul de ansamblu al lucrurilor. Oricine are asemenea gânduri. Fie le lăsăm să obstrucționeze ceea ce vrem să facem, fie le ocolim. Dacă reacționăm prea intens, sau prea serios, putem deveni uşor propriile noastre victime.

ŞŞi vorbesc din proprie experiență.

"Perfecțiunea", cum îmi amintea încontinuu Jean Renoir, "există numai în minte, nu şi în realitate." Un lucru la care merită să reflectăm.

În timp ce continuați să scrieți secvențe şi episoadele Actului al II-lea, nu uitați de dinamica vizuală. Rețineți tot timpul că trebuie să vă mențineți povestirea la un nivel vizual, cinematografic. Chiar dacă folosiți un program de formatare scenaristică, gen Final Draft, observați dacă nu cumva secvențele

dumneavoastră trec mereu de la INT. la INT. la INT. la INT., doar cu câteva secvenţe de EXT. intercalate printre ele. Gândiţi-vă la tranziţii, la acele rânduri descriptive sau de dialog care vă duc de la o secvenţă la următoarea. Arătaţi cum personajul iese din casă? Cum stă pe marginea trotuarului, în aşteptarea unui taxi? Cum merge cu metroul? Cum conduce maşina pe străzile aglomerate? Cum intră într-o clădire? Cum la liftul? Cum soseşte la aeroport? Arătaţi avionul în zbor? Aterizând la destinaţie? Debarcarea bagajelor...? Gândiţi vizual. Deschideţi-vă povestirea. De exemplu, treceţi de la INT. la EXT. la INT. la INT. la EXT. ŞŞi fiţi conştient de tranziţiile vizuale.

Tranziţiile sunt acele secvenţe, sau episoade, sau suite de montaj, care arată trecerea timpului. Legăturile dintre secvenţe şi dintre episoade trebuie să ie concepute vizual, pentru că transferul acţiunii de la o secvenţă la următoarea are nevoie de o tranziţie vizuală. *Tranziţia* joacă rolul de punte peste timp şi duce acţiunea înainte rapid, vizual, eficient. Indiferent dacă scrieţi un scenariu original sau adaptaţi sub formă de scenariu un roman, o piesă de teatru, un articol de revistă sau un reportaj de ştiri, fiecare secvenţă sau episod poate uni un anumit *moment* cu un anumit *loc,* în scopul de a duce acţiunea înainte. Pentru a merge de la Punctul A la Punctul B, într-un scenariu, e nevoie să faceţi nişte tranziţii care să le lege unul de altul.

Există patru moduri majore de a realiza *tranziţiile:* prin tăietură de racord, de la imagine la imagine, sunet la sunet, muzică la muzică sau efect special la efect special; prin *dissolve (enchaîné,* înlănţuire); prin *fade out (fondu,* întunecare); şi prin *smash cut* (tăietură brutală).

Nu demult, scenaristul depindea de regisor sau de monteur pentru a crea aceste tranziţii vizuale, dar de fapt este responsabilitatea lui să scrie în scenariu tranziţiile necesare. Una dintre trăsăturile recognoscibile ale unui scenarist profesionist este capacitatea de a scrie nişte bune tranziţii vizuale. La ora actuală, există o tendinţă evolutivă în stilul şi sofisticarea artei tranziţiilor. Chiar şi un scenariu ca *"Pulp Fiction",* care este secvenţial şi episodic, foloseşte tranziţii eficiente astfel încât cele cinci episoade care alcătuiesc toată povestirea să pară că sunt unite într-un singur fir narativ. Pagina de titlu proclamă chiar că scenariul constă de fapt în "trei povestiri despre o singură povestire". Dacă Tarantino şi Avery n-ar fi creat aceste tranziţii, scenariul ar fi fost dezarticulat şi disjunct, şi nici pe departe atât de reuşit cum este în realitate.

În ceea ce mă priveşte pe mine, scenariul are responsabilitatea de a scrie aceste secvenţe tranzitive care împing povestea înainte şi unesc, ca nişte punţi, timpii, locurile şi acţiunile. Scrierea unor bune tranziţii este şi o foarte bună modalitate de a rezolva un număr de probleme.

În *"The Shawshank Redemption"* de exemplu, trecerea timpului este realizată incredibil de bine. Nu este necesar decât un singur cadru pentru a ne arăta cum trece timpul: marile postere cu Rita Hayworth, Marilyn Monroe şi Rael Welch prinse pe pereţii celulei de închisoare, indică vizual trecerea mai multor decenii. În *"How to Make an American Quilt"* (Jane Anderson), Finn (Winona Ryder), o tânără în vârstă de douăzeci şi şase de ani, îngenunchează uitându-se la o carte şi-i auzim naraţiunea din voiceover: "Cum se sudează doi oameni separaţi în lucrul acea numit cuplu? ŞŞi dacă dragstea e atât de puternică, atunci cum îţi mai păstrezi totuşi puţin loc şi pentru tine...?" Despre asta e vorba în tot filmul, iar când Finn se ridică în picioare, tăiem pe racord la imaginea ei din copilărie, când avea doar vreo cinci sau şase ani, şi se uita la femeile care coseau plăpumi, în timp ce naraţiunea ei ne conduce direct în firul epic.

De ce sunt atât de importante tranziţiile? Fiindcă, atunci când citiţi un scenariu, sau când vedeţi un film, acesta trebuie să curgă lin peste un interval de timp care de obicei nu are mai mult de două ore. Linia povestirii trebuie să se exprime ca o succesiune continuă de imagini pe pagini sau pe ecran, iar timpul, aşadar, devine un fenomen relativ. Zile, ani şi chiar decenii se pot condensa în câteva secunde, secunde care se lungesc în minute, cu fiecare salt de la o imagine la alta. Aceasta este una dintre calităţile care fac ca *"The Shawshank Redemption"* să fie un film atât de remarcabil; trecerea timpului nu atrage atenţia asupra sieşi, ci devine o parte integrantă din structura scenariului.

Tranziţiile pot fi la fel de variate şi multiple ca jocurile de culori dintr-un caleidoscop. În *"The Silence of the Lambs"*, de exemplu, scenaristul, Ted Tally, asociază în general ultima replică dintr-o secvenţă cu prima replică din următoarea. Dialogul este folosit pentru a lega timpii şi acţiunile, şi arată un mod în care poate fi folosit *sunetul* ca verigă de legătură între două secvenţe diferite. Tally încheie o secvenţă cu o întrebare, apoi o deschide pe următoarea răspunzând la acea întrebare.

Acest gen de tranziţie prin suprapunere de la o secvenţă la alta s-a folosit de multe ori şi în trecut, desigur, mai cu seamă în *"Julia"*, ecranizarea romanului *"Pentimento"* de Lillian Hellman, film premiat cu Academy Award pentru scenariu (Alvin Sargent). Dar felul în care Tally îşi aborda tranziţiile împinge frontierele acestui mijloc de comunicare într-un asemenea mod, încât nici măcar nu mai suntem conştienţi de ele. Dacă vă uitaţi la un film şi deveniţi conştient de tranziţiile vizuale, sau simţiţi influenţa "artistică" a regiei în fiecare secvenţă, e foarte posibil să nu nu fie un film prea grozav.

Stilul şi sofisticarea tranziţiei evoluează tot timpul. În *"Lone Star"*, John Sayles îşi realizează tranziţiile unind timpul şi acţiunea într-un mod cu totul unic: pune personajele să rămână în

timpul prezent, apoi panoramează cu camera spre un alt personaj sau loc, şi dintr-o dată ne-am deplasat în timp - sau înainte, sau înapoi. E foarte eficient, extrem de vizual şi, cred eu, demonstrează remarcabila versatilitate a lui Sayles ca scenarist şi regisor.

"Apollo 13" (William Broyles şi Al Reinert) este un film bazat pe un eveniment istoric real, iar scenariştii unesc timpii şi acţiunile tăind pur şi simplu înainte şi-napoi, tehnică numită *"cross-cutting"* ("tăiere încrucişată"), între cei trei astronauţi din nava spaţială şi echipa de la Mission Control, din Houston. Povestirea merge înainte prin relaţii de acţiune/reacţiune şi e ţinută laolaltă de evenimente şi circumstanţe. *"Thelma & Louise"* de asemenea merge înainte prin cross-cutting între cele două femei fugare şi poliţistul care le caută.

Fiecare scenariu are propriul lui stil şi propria lui formă particulară, în ceea ce priveşte tranziţiile. Un film de acţiune are, de obicei, tranziţii scurte şi rapide, fiindcă un asemenea film merge înainte într-un ritm foarte alert şi trebuie să ne captiveze în iureşul acţiunii. În schimb, într-un scenariu propulsat de personaje, ca *"Brokeback Mountain"*, tranziţiile provin din tăceri, din schimburile de priviri între personaje sau din câteva replici. Niciodată nu există *un singur mod corect* de a realiza tranziţiile. Unicul criteriu este *dacă funcţionează sau nu*.

S-ar putea să fie momente când sunteţi atât de absorbit în a aşterne povestirea pe hârtie, încât nici măcar nu vă mai gândiţi la fluxul tranziţional al scenariului. Dar, când terminaţi primul draft, s-ar putea să descoperiţi să aţi scris un scenariu care poate avea o sută şaizeci de pagini lungime, sau chiar mai mult... În timpul procesului propriu-zis de scriere a scenariului, aşa ceva e firesc, dar în ultimă instanţă scenariul este prea lung, aşa că va trebui să munciţi foarte mult ca să-l reduceţi la proporţii normale. Un scenariu de peste o sută patruzeci de pagini nu e acceptat decât dacă-l semnează William Goldman, Quentin Tarantino, David Koepp sau Eric Roth.

Dacă scenariul dumneavoastră e prea lung, şi consideraţi că se întâmplă prea multe, că acţiunile sunt prea stufoase sau există un număr exagerat de personaje, căuaţi moduri de a comprima timpul şi acţiunea prin tranziţii. Tranziţiile rezolvă multe probleme ale scenaristicii şi, uneori, asocierea dintre două timpuri sau două locuri diferite poate fi la fel de simplă ca schimbarea hainelor unui personaj, sau folosirea unor tăieturi pe racord, sau modificarea condiţiilor atmosferice, sau recurgerea la vacanţe pentru a condensa timpul şi acţiunea.

Nu descrieţi prea mult, nu explicaţi prea mult şi nu încărcaţi scenariul cu paragrafe "groase". Lăsaţi margini largi la stânga şi la dreapta, sus şi jos. E bine să aveţi cât mai mult spaţiu pe

pagină. Fiți economic şi simplu în descrieri, fără a folosi mai mult de cinci sau şase propoziții pentru fiecare. Citiți un scenariu, orice scenariu bun, şi uitați-vă la felul cum sunt executate tranzițiile.
Uneori, poate fi nevoie să scrieți o secvență completă - cu început, mijloc şi sfârşit - înainte de a descoperi că puteți reduce doar la o porțiune de la început şi câteva reprize din final.
Nu vă gândiți la unghiurile de filmare şi la alte informații tehnice. Nu vă strofocați să-i arătați cititorului cât de multe ştiți dumneavoastră. Scrieți în secvențe de ordin general, şi gata: INT. BIROU - ZI, şi porniți de-aici.
Acum vă veți simți comod în timp ce scrieți, iar personajele dumneavoastră vă vor vorbi, spunându-vă ce vor să facă, unde doresc să se ducă, şi aşa mai departe. Lăsați-vă purtat de proces. Nu fiți prea dogmatic în dorința de a rămâne stăpân pe situație.
Urmăriți focusul personajului principal; fiți conştient de faptul că vreți ca personajul principal să fie activ, să inițieze lucruri, să le facă să se întâmple. Personajul dumneavoastră principal trebuie întotdeauna să fie activ, ca Inman în *"Cold Mountain"*, nu pasiv. Acțiunea înseamnă personaj; o persoană e ceea ce face, nu ceea ce spune. Filmul este comportament.
Dacă aveți nevoie să vă restructurați povestea, faceți-o. Structura este flexibilă, ca un copac care se îndoaie în vânt dar nu se rupe. În acelaşi mod, secvențele, episoadele şi trecerile de dialog pot fi mutate sau repoziționate oriunde vreți să le puneți - cu condiția să meargă!
Până în urmă cu câțiva ani, conform legii, clădirile din Los Angeles şi San Francisco nu puteau avea mai mult de douăsprezece etaje, din cauza pericolului permanent de cutremure. Acum, peste tot se înalță zgârienori. Sunt proiectați din contrucție astfel încât în timpul cutremurelor să gliseze şi să se clatine, reacționând față de şocurile mişcărilor tectonice. Natura e prea puternică pentru a-i rezista, aşa că trebuie să ne pliem după voința ei.
Acelaşi lucru se poate spune şi despre structură. Amintiți-vă definiția ei: "a construi sau a asambla ceva". Nu e o fundație rigidă, de neîvins, ci este fluidă şi reacționează organic la nevoile de schimbare ale firului epic. Dacă o lăsați, structura se poate îndoi după necesitățile povestirii. De aceea paragidma nu e o "formulă", aşa cum spun mulți oameni, ci o *formă* care se pliază şi se potriveşte după necesitățile povestirii.
Una dintre studentele mele scria o comedie despre împlinirea vârstei majoratului, în care o fată din anii şaizeci, care-şi pierde virginitatea într-un prim raport sexual anost şi nesuferit, rămâne însărcinată. În cele din urmă, se duce în Mexic să-şi facă un avort şi se întoarce în S.U.A. tocmai când este asasinat John

Kennedy. E mai mult decât o poveste despre "pierderea virginității"; e povestea unei tinere fete care împlineşte majoratul într-o vreme când conştiința întregii națiuni trecea prin mari schimbări.
Inițial, povestirea fusese structurată astfel: în Plot Point 1, fata vede băiatul de care se simte atrasă; în Pinch 1, știe că el e omul cu care vrea să facă dragoste; în Mid-Point, se culcă cu băiatul. În Pinch 2, descoperă că a rămas gravidă, iar în Plot Point 2 pleacă în Mexic ca să avorteze. În Actul al III-lea este vorba de avort şi de întoarcerea ei acasă, mult mai matură şi mai înțeleaptă.
Când s-a apucat de scris şi a început să construiască şi să definească relația dintre personajul principal şi cele mai bune două prietene ale sale, studenta mea şi-a dat seama că avea nevoie de mai mult timp şi mai multe pagini pentru a le prezenta prietenia. La vremea când a ajuns la presupusul Mid-Point, momentul actului sexual cu primul ei iubit, protagonista nici măcar nu se gâdise la vreo metodă contraceptivă - nu uitați, era în anii şaizeci, înainte de apariția pastilei anticoncepționale.
Scenarista a devenit neliniştită şi îngrijorată, iar eu am sfătuit-o să ajusteze pur şi simplu scenaristică şi să-şi extindă linia epică. La început, s-a împotrivit, dar i-am spus că trebuia să se conformeze nevoilor povestirii. Fără tragere de inimă, până la urmă schimbat-o. Plot Point 1 a devenit acum o secvență în care fata ia decizia de a-şi pierde virginitatea. Pinch 1 a devenit petrecerea unde îl cunoaşte pe băiat, dar nu vrea să aibă nimic de-a face cu el. Noul Mid-Point e momentul în care se hotărăşte totuşi să se culce cu el. Pinch 2 devine acum actul exual cu băiatul şi pierderea virginității, iar în Plot Point 2 descoperă că a rămas gravidă. Mexicului i se mai rezervă doar o secvență neimportantă din Actul al III-lea.
Tot ce avea de făcut era să adapteze structura conform cu necesitățile povestirii. Structura este cea care "ține" povestirea laolaltă, dar se poate plia şi ajusta pentru a include orice elemente noi de care e nevoie.
Când scrieți Actul al II-lea, cel mai probabil povestirea se va modifica şi-şi va schimba forma. Veți scrie o secvență, apoi veți descoperi că e nevoie să mai adăugați încă o secvență, care să amplifice dramatic un aspect al povestirii la care nu vă gândiserăți când scriați cartoanele. Mergeți înainte. Lăsați povestirea să se schimbe. În aest moment, tocmai găsiți puncul focal al povestirii, iar schimbările se produc fiindcă nu puteți "vedea" cu adevărat ceea ce ați scris. Nu aveți obiectivitate, vă lipseşte viziunea de ansamblu; nu faceți decât să escaladați muntele, aşa că nu puteți vedea decât paginile pe care le scrieți şi paginile pe care tocmai le-ați scris.
Scrisul trebuie să fie întotdeauna o aventură. Paradigma e o hartă

rutieră a scenariului. Puteți să vă abateți de pe şoseaua principală, ca să explorați împrejurimile, iar dacă vă pierdeți sau vă zăpăciți şi nu mai ştiți unde vă aflați ori încotro vă îndreptați, reveniți la paradigmă; la nevoie, alegeți un nou Plot Point 1, Pinch 1 sau Mid-Point, ca să începeți de acolo. Nu e decât o soluție temporară. Spuneți-vă povestirea pe care o aveți de spus, şi atâta tot.

Veți învăța să vă adaptați la nevoile povestirii. Cum spunea Jean Renoir: "învățatul e capacitatea de a vedea relațiile dintre lucruri". Am avut nevoie de mulți ani ca să înțeleg ce voia să spună.

Când lucrez, fac multe băi şi o mare parte din treburi le fac în cadă, pregătindu-mi materialele noi, planificând următoarea secvență sau următorul capitol, şi aşa mai departe. Dalton Trumbo (*"Spartacus", "Lonely Are the Brave"*, ca să amintim numai două dintre scenariile lui) lucra şi el foarte mult în baie, la fel cum face şi Nick Meyer (*"The Seven-Per-Cent Solution", "Time After Time"*, şi câteva filme din seria *"Star Trek"*).

Cada mea de la baie se află lângă un bovindou spațios, cu trei laturi, care are în mijloc un geam mare fix, iar pe laterale, două ferestre mai mici care se deschid.

Într-o zi, în timp ce făceam baie, un bondar mare a intrat în baie şi n-a mai ştiut pe unde să iasă. A dat târcoale prin încăpere, apoi a luat viteză şi s-a repezit drept în geamul din mijloc. A mai încercat o dată, şi încă o dată, şi acelaşi lucru s-a întâmplat de mai multe ori. Eu încercam să-mi stăpânesc îngrijorarea, în timp ce vedeam cum panica şi furia bondarului creşteau tot mai mult.

M-am uitat la el cum se tot lovea de geam la nesfârşit, ştiind că tot ce-ar fi avut de făcut ca să scape era să se oprească, să se odihnească un moment, să se orienteze şi să se uite prin jur ca să vadă dacă nu mai era şi vreo altă ieşire. Fereastra laterală, deschisă spre aerul curat de afară şi spre libertate, se afla la doar trei degete mai la dreapta.

Nu putea să vadă, mă întrebam, că ceea ce făcea nu mergea de nici un fel? În timp ce se desfăşura drama bondarului, mă întrebam dacă nu cumva făcusem şi eu cam acelaşi lucru, insistând pentru câte ceva - o slujbă, un scenariu, o secvență, o relație - încercând să fac să meargă ceva ce nu putea merge, şi pace. Am stat şi m-am gândit, şi mi-am amintit multe episoade din viața mea încare mă ținusem după câte ceva care nu avea nici o şansă, şi despre care ştiam că n-avea nici o şansă, dar continuam să mă chinuiesc cu aceeaşi intensitate ca bomdarul care se tot ciocnea de geamul impenetrabil.

M-a cuprins emoția. Da, făcusem *şi eu* asta, ştiam, şi nu o dată. ŞŞi încă o mai fac, în unele feluri, şi probabil am s-o mai fac şi de-acum încolo. Este o experiență universală, una care ne e comună

tuturor, oameni ca şi bondari.
Mă uitam la bondarul acela cum dădea mereu şi mereu cu capul de geam. ŞŞi am început să mă înfurii. Voiam să iasă mai repede din baia mea. N-aveam de gând să-l omor sau să-l alung, nu voiam decât să plece. Am închis ochii, m-am concentrat spre interior şi am început să mă stabilizez cu ajutorul respiraţiei. Pe urmă, am spus în sinea mea: "Bondarule, termină. Nu merge. Recunoaşte, priveşte adevărul în faţă, confruntă-te cu el, rezolvă. Fereastra deschisă, salvarea ta spre libertate, e doar la câteva degete mai spre dreapta."
M-am concentrat asupra bondarului, vizualizându-l cum ar fi ieşit pe fereastra deschisă de alături. Un moment, nu s-a întâmplat nimic. Apoi, dintr-o dată, ca prin farmec, bondarul s-a oprit, aşezându-se pe geam. Nu se mai auzea decât picuratul stropilor de apă de la robinet, în cadă. Eu îmi ţineam respiraţia, neavând curaj să fac nici o mişcare. După care, bondarul a zburat înapoi, a simţit curentul de aer curat care venea pe fereastra deschisă, şi dus a fost.
Am lăsat să-mi scape un oftat prelung de uşurare, în timp ce mă străbătea un val de emoţie. Împărtăşisem o experienţă comună cu acel bondar, învăţasem de la el, şi toată tristeţea, nefericirea, dezădejdea şi durerea momentelor pe care mi le reamintisem îmi umpleau sufletul. Ochii mi s-au umplut de lacrimi. Era un moment profund şi sobru.
A trecut prin "încercarea de a face să meargă ceva ce nu merge" adeseori, în timp ce scriam câte un scenariu. Mă pierdeam sau mă zăpăceam în legătură cu povestea după care rătăceam în căutarea drumului de întoarcere înapoi la linia epică, fără să ştiu unde mă aflam sau încotro ne îndreptam. Ceea ce făceam nu mergea, dar eu continuam să cred că dacă eram destul de persistent, şi continuam să lucrez şi să lucrez şi să tot lucrez, "dându-mă cu capul de maşina de scris", cum obişnuiam eu să spun, până la urmă aveam să găsesc soluţia.
N-am reuşit niciodată.
Una dintre studentele mele scria o comedie contemporană romantică despre o mamă necăsătorită, o femeie de carieră realizată, care a avut o relaţie personală de patru ani cu un psihiatru. La începutul filmului, psihoterapeutul, care e un scriitor de succes şi, de asemenea, tot un părinte necăsătorit, refuză s-o ia de soţie.
În back story, relaţia lor a trecut prin câteva frământări. În Plot Point 1, protagonista rupe "definitiv" orice legătură cu el şi intră într-un grup de sprijin pentru persoanele care au trecut prin relaţii ratate. Prima Jumătate a Actului al II-lea se ocupă de apariţia neaşteptată a fostului ei soţ, după o absenţă de cinci ani. Nu vrea s-o lase în pace. Ea rezistă cât poate, după care, într-un târziu, cedează.

Îşi reia relaţiile cu fostul ei soţ. Ceea ce n-a mers prima oară nu merge nici a doua oară, şi femeia îşi întrerupe şi noua legătură cu el. Mid-Point-ul se produce când ea ia hotărârea de a miza pe "totul sau nimic" cu psihiatrul.
Totul, în scenariu, mergea perfect, în afară de Prima Jumătate a Actului al II-lea. Apariţia fostului soţ nu se potrivea deloc în contextul firului epic, oricât de amuzată sau de dragăstoasă ar fi fost. Scenariul se baza pe o întâmplare adevărată, iar autoarea era hotărâtă să-l termine cu bine, fie ce-o fi. A scris patru variante complet diferite ale Primei Jumătăţi din Actul al II-lea, şi nici una din ele reuşită. Contextul, relaţia cu fostul soţ, nu mergea de nici o culoare din capul locului; fie protagonista era lipsită de compasiune şi înţelegere, fie fostul soţ era prea antipatic.
Până la urmă, studenta mea şi-a aruncat paginile la gunoi, pradă disperării, dezgustului şi panicii, rătăcită, dezorientată şi furioasă. Atunci, i-am povestit întâmplarea cu bondarul. A Doua Jumătate nu mergea, şi pace, aşa că era cazul să nu semai tot dea cu capul de geam.
Fără tragere de inimă, a acceptat.
Prin urmare, s-a întros la masa de scrie şi, în versiunea revăzută, când apare fostul soţ, ea îi spune să se ducă-nvârtindu-se. Folosindu-şi independenţa pe care tocmai şi-a găsit-o, devine şi mai atrăgătoare, iar umorul reiese din interacţiunile ei cu bărbaţii. Mid-Point-ul a rămas acelaşi.
Dacă descoperiţi că materialul nu merge, opriţi-vă şi regândiţi-l. Dacă merge, merge; dacă nu, nu. Lucrurile pe care le încercaţi şi nu merg vă vor arăta întotdeauna ce anume, în schimb, merge. Trebuie să faceţi aceste greşeli creatoare, în sciopul de a menţine concentrarea asupra firului epic.
Morala fabulei e simplă: dacă vă pierdeţi, sau vă zăpăciţi, ori dacă încercaţi să forţaţi să meargă ceva ce nu merge, opriţi-vă şi aruncaţi o privire în jur. Vedeţi dacă nu cumva vă tot loviţi cu capul de un acelaşi geam.
Regândiţi materialul. Lucraţi în segmente de câte zece pagini o unitate de acţiune dramatică de treizeci de pagini. Dacă vă rătăciţi, puteţi afla oricând unde sunteţi; e de ajuns să mergeţi înapoi şi să urmăriţi firul epic pe paradigmă, pentru a vedea dacă e nevoie să mutaţi componentele structurale sau să modificaţi contextul dramatic. Întrebaţi personajele ce să faceţi; au să vă spună ele tot ce e nevoie să ştiţi.
Cel mai greu aspect al scrisului este acela de a şti ce să scrieţi. Conform aceluiaşi principiu, vă puteţi felicita căduros dacă ceva merge aşa cum v-aţi aşteptat.
Ceaţa e primul pas spre claritate.

Exercițiu

A sosit momentul să vă aşezaţi la masă şi "s-o faceţi".
V-aţi pregătit bine materialul.
Începeţi de la Plot Point 1 şi etalaţi cartoanele, ca un sistem de referinţă, până la Mid-Point. Lucrati în unităţi de câte zece pagîi, având clar în minte Princ. 1. Concentraţi-vă asupra conflictului. Reţineţi, dacă ştiţi care e nevoia dramatică a personajului, veţi putea crea obstacole în faţa acelei nevoi dramatice, astfel încât povestea să devină a personajului care învinge toate obstacolele pentru a-şi realiza nevoia dramatică. Uneori, dacă vă împotmoliţi la câte o secvenţă, prinde bine să creaţi punctul de vedere opus; puteţi scrie secvenţa din punctul de vedere al celuilat personaj, după care veţi eveni asupra ei ca s-o schimbaţi, scriind-o din punctul de vedere al personajului dumneavoastră. Dacă personajul este o actriţă care dă probă pentru un rol important, şi ştie că e potrivită pentru acel rol, puteţi scrie secvenţa din punctul de vedere al regisorului, care o consideră nepotrivită în rol. Are altă tipologie, altă constituţie, ce-o fi, iar în secvenţă va fi vorba despre felul cum îl convinge ea că *este* interpreta potrivită pentru rol.
Aşa creaţi conflictul pe pagină şi-l evitaţi în experienţa scenaristică.

Capitolul 15.

Actul al III-lea: Rezolvarea

SARAH (V.O.): "Viitorul necunoscut vine spre noi. Pentru prima oară, îl privesc cu un sentiment de speranţă, fiindcă dacă o maşină, un Terminator, poate învăţa care e valoarea unei vieţi omeneşti, atunci poate că şi noi vom fi în stare."
- James Cameron şi William Wisher
"Terminator 2: Judgment Day"

Actul al III-lea este o unitate de acţiune dramatică lungă de aproximativ treizeci de pagini, care începe la sfârşitul Plot Point 2-ului şi durează până la finalul scenariului. Este ţinut laolaltă de către contextul dramatic cunoscut ca Rezolvare.
Rezolvare înseamnă "găsirea unei soluţii; explicare sau clarificare; împărţire în elemente sau fragmente separate". Nu este sfârşitul povestirii, ci doar soluţia scenariului. Până în acest moment al procesului scenaristic, finalul, acel episod, secvenţă sau cadru anume cu care doriţi să se încheie filmul, încă s-a mai putut schimba.
Rezolvarea dumneavoastră iniţială mai e valabilă?
Acesta e primul lucru pe care trebuie să-l hotărâţi când abordaţi ultimul act al scenariului. În majoritatea cazurilor, veţi descoperi că impulsul dumneavoastră iniţial pentru rezolvare, acea primă decizie creativă pe care a trebuit s-o luaţi când vă pregăteaţi scenariul, va fi probabil, aceeaşi şi acum ca atunci. Gândiţi-vă la asta.
Demult, la început, am hotărât să începem procesul de creaţie cu o alegere simplă: ce se va întâmpla la sfârşitul scenariului? Ce-o să se întâmple cu personajul principal? Va trăi sau va muri? Va izbândi sau va eşua? Se va căsători sau va divorţa? Va câştiga cursa sau nu? Va scăpa cu bine şi-i va aduce pe cei răi în faţa justiţiei? Va distruge Inelul în focurile din Muntele Osândei? Se va reuni cu fiinţa iubită sau nu? Va recupera bunul furat, sau nu? va câştiga campionatul mondial la categoria grea, sau nu? Va fi găsit nevinovat sau vinovat de crimă?
Filmele bune se rezolvă întotdeauna - într-un fel sau altul.
Vă mai amintiţi finalul din *"Match Point"?* Dar pe cel din *"Rushmore"?* ŞŞi din *"Finding Nemo"?* Din *"Spider-Man 2"? "Bonnie and Clyde"? "Red River"? "Butch Cassidy and the Sundance Kid"? "The Treasure of Sierra Madre"? "Casablanca"? "Annie Hall"? "Coming Home"? "Jaws"? "The Shawshank Redemption"? "American Beauty"? "The Searchers"? "Terminator 2: Judgment Day"?*
Care este Rezolvarea povestirii dumneavoastră? S-a schimbat de

când aţi început să scrieţi scenariul? Dacă da, care este noua Rezolvare - noua soluţie a poveştii? În privinţa asta, aveţi posibilitatea de a alege; puteţi alege să păstraţi aceeaşi rezolvare, sau puteţi prefera s-o modificaţi. Întotdeauna, alegerea vă aparţine dumneavoastră. Aici nu e vrba de final, de

acea imagine, acel cadru, secvenţă sau episod anume cu care se încheie scenariul - ci este vorba de soluţia firului epic.
Elementul cheie pe care trebuie să-l ţineţi minte este acela că povestea dumneavoastră merge mereu înainte - urmează o cale, o *direcţie,* o linie de progresie de la început şi până la sfârşit, indiferent dacă este relatată la timpul prezent sau în flashback-uri. Fie că povestea e spusă în mod nonliniar, ca în *"The Bourne Supremacy", "The Constant Gardener"* (effrey Caine), *"The Usual Suspects"* sau *"Memento",* fie că e spusă liniar, ca în *"Match Point", "Walk the Line", "Sideways"* ori *"Brokeback Mountain",* acea *direcţie* a ei este definită ca o linie de dezvoltare, cărarea la capătul căreia se află destinaţia vizată. ŞŞi aceasta e linia povestiri, sau firul epic.
În scenariu, ca şi în viaţă, toate sunt legate între ele. Atunci când vă scrieţi scenariul, nu e nevoie să cunoaşteţi detaliile concrete ale finalului, dar trebuie să ştiţi *ce se întâmplă* şi cum afectează personajele. Asta e rezolvarea.
Este esenţial să înţelegeţi dinamica de bază a rezolvării povestirii - adică, proceawl care a demarat chiar la începutul scrierii scenariului. Când vă aşterneaţi linia epică, o construiaţi, o asamblaţi, secvenţă cu secvenţă, act cu act, bucată cu bucată, primul lucru pe care-l făcuseräţi fusese acela de a determina rezolvarea, *soluţia* povestirii. Poate că aţi lucrat la idee şi aţi modelat-o sub forma unei linii narative dramatice, dar aţi luat o hotărâre creativă, o decizie, în legătură cu rezolvarea şi în ce anume va consta ea.
Iar acum, în timp ce staţi la marginea Actului al III-lea şi priviţi peste paginile albe care se întind în faţa dumneavoastră, veţi vedea că de obicei există câteva puncte ale povestirii care trebuie să fie rezolvate. S-ar putea să fi determinat deja că finalul poate avea nevoie de o schimbare. Dacă vreţi să se schimbe, lăsaţi-l să se schimbe. Nu uitaţi, structura e flexibilă - ca acel copac care se îndoaie în vânt dar nu se rupe.
Când aţi terminat Actul al II-lea, opriţi-vă din scris şi vedeţi unde vă aflaţi; ce anume mai e nevoie să faceţi, pentru a vă rezolva povestirea? Dacă v-aţi pregătit ceva cele paisprezece cartoane pentru Actul al III-lea, reveniţi asupra lor şi vedeţi dacă mai funcţionează şi acum la fel de eficient ca înainte. De cele mai multe ori, se vor vădi între optzeci şi nouăzeci la sută adecvate, deşi uneori mă uit la cartoanele mele şi mă gândesc că se poate şi mai bine, aşa că le refac, adăugând noi secvenţe şi unori, restructurând tot materialul. Câteodată, ignor cartoanele

şi nu fac decât un nou *"beat sheet"* ("schemă ritmică"). De exemplu, scriu "secvența din maşină", "planificarea jobului", "secvența de la spital", "secvența urmăririi" şi aşa mai departe. Nu am nevoie de nici un fel de date mai concrete decât acestea. De obicei, îmi reuşeşte. Dacă nu merge, mă întorc şi revăd acțiunea, în sens atât fizic cât şi emoțional, scriind un scurt eseu despre ceea ce se întâmplă în Actul al III-lea.

Actul al III-lea, Rezolvarea, este de obicei ancorat de un element dramatic (sau comic) ori două, uneori chiar trei, care sunt necesare pentru a rezolva povestirea. Când atacați Actul al III-lea, primul şi cel dintâi lucru pe care-l aveți de făcut este acela de a defini tocmai aceste secvențe anume de care aveți nevoie. Care este rezolvarea? E aceeaşi ca atunci când ați început să scrieți? Sau s-a schimbat? Dacă s-a schimbat, ce anume aveți de făcut ca să păstrați povestirea pe aceeaşi linie? Care este finalul, acel cadru, secvență sau episod anume cu care se încheie scenariul? Puteți începe să trasați linia acțiunii narative de la sfârşitul Plot Point 2-ului până la finalul povestirii? Puteți găsi o secvență cheie, sau mai multe, care vă vor conduce spre final şi vor dezvolta dramatic rezolvarea?

Uneori, ajută dacă scrieți un eseu de două pagini despre ceea ce se întâmplă în Actul al III-lea. Din propria mea experiență, găsesc Actul al III-lea partea din scenariu cea mai uşor de scris. În această parte a procesului scenaristic, am îndreptat şi definitivat firul epic, am găsit noi dimensiuni ale personajelor şi am ajuns la o sursă fluidă de energie creatoare care curge uşor şi lin. Mai ştiu şi că ceea ce am de făcut ca să termin Actul al III-lea finalizând acest prim draft scris pe hârtie cuvânt cu cuvânt, nu este altceva decât să-mi folosesc timpul stând aşezat al computer - deşi mai ştiu şi că e mai uşor de zis decât de făcut.

Înainte de a începe să scrieți Actul al III-lea, parcurgeți încă o dată cartoanele sau beat sheet-ul, până vă simțiți mulțumit de progresia povestirii. Asigurați-vă că înțelegeți care elemente trebuie să fie rezolvate în Actul al III-lea. Probabil veți descoperi că totul merge de la sine, şi vă simțiți relaxat cu scrisul, disciplina şi linia epică. Nici acum încă nu veți *şti* dacă merge sau nu, fiindcă vă va lipsi obiectivitatea, dar de obicei puteți *simți* că merge, în ciuda oricăror îndoieli şi incertitudini. Continuați doar să scrieți. Aveți încredere în proces. Aşterneți totul pe hârtie, cadru cu cadru, secvență cu secvență, pagină după pagină.

Actul al III-lea va fi propulsat de rezolvarea povestirii. Aşa cum am mai menționat şi înainte, fie personajul duce înainte acțiunea, fie acțiunea antrenează după ea şi personajul. De multe ori, puteți combina ambele variante. *"Match Point"*, al lui Woody Allen, e un bun exemplu, cum este şi *"Cinderella Man"*.

Există situații când tot Actul al III-lea devine o singură secvență de acțiune, foarte lungă, care întăreşte şi fortifică şi personajul. În *"Cinderella Man"*, lui James Braddock (Russel Crowe) i se dă ocazia de a lupta cu Max Baer (Craig Bierko) pentru Campionatul Mondial la categoria grea. Aceasta este o şansă extraordinară pentru James Braddock, dar implică şi povara grea a pericolului riscului de vătămare gravă şi poate chiar de moarte.
La vremea când ajungem la Plot Point 2, s-a stabilit că Max Baer a omorât deja doi adversari în ring. Braddock, la fel ca atâția alții, a căzut victimă Marii Crize şi a înfruntat nişte provocări serioase, doar ca să-şi îngrijească soția şi cei trei copii mici. Aceasta este o ocazie unică în viață, dar însoțită de riscuri enorme. Este situația dramatică de la sfârşitul Plot Point 2-ului, când mulți oameni consideră că acest meci va fi doar un omor cu sancțiune legală, în timp ce alții vor să fie de față pentru a savura fiorii spectacolului cu vărsare de sânge.
Aceasta este dilema generatoare a conflictul major din familie care trebuie să fie rezolvat în timpul Actului al III-lea. Deşi scenariul se bazează pe o poveste adevărată, realizatorii şi-au rezervat libertatea dramatică de a intensifica emoțional situația care trebuie să fie rezolvată. Înainte de meci, Mae (Renée Zellweger) îi spune lui James: "Ți-am stat alături până acum. La bine şi la rău. Dar nu şi pentru asta, Jim. Nu pot, pur şi simplu nu pot. Aşa că, antrenează-te cât vrei - dar găseşte o cale de a ieşi din situația asta. Rupe-ți mâna, dacă trebuie. Însă dacă ieşi pe uşa asta ca să te lupți cu Max Baer, eu nu te mai sprijin.
Acesta e ultimatumul final. Cum se va rezolva? "Ăsta-i singurul lucru la care mă pricep," răspunde Braddock. "Trebuie să cred că am şi eu un cuvânt de spus, când e vorba de viețile noastre. Că, uneori, pot să schimb şi eu câte ceva. Altfel, e ca şi cum aş fi deja mort." Această luptă între familie şi participarea la partida pentru titlul de campion, în condițiile pericolului de moarte sau de rănire gravă, constituie conflictul care guvernează tot Actul al III-lea. Este un conflict atât intern, cât şi extern, care trebuie să fie rezolvat.
Actul al III-lea începe în dimineața meciului. James îşi ia rămas-bun de la copii şi soție, şi pleacă spre stadion. Urmează câteva secvențe anterioare intrării în vestiar, ca să se pregătească pentru luptă. Mae intră pe neaştetate în vestiar, iar unitatea dintre soț şi soție se reface: "Sunt mereu lângă tine," îi spune ea. "Ca să ții minte cine eşti cu adevărat... eşti campionul inimii mele, James J. Braddock."
După care, începe lupta. Meciul de cincisprezece runde ocupă tot restul scenariului. Iar cadrul final, după ce învinge, spune totul: "Jim stă în cetrul ringului, cu brațul ridicat în semn de victorie şi lacrimile curgându-i din ochi..."
Aşa se termină; iar ceea ce trebuia să se rezolve în termenii

povestirii şi ai personajului s-a rezolvat. Mai există câteva inserturi suprapuse peste cadrele cu ringul, chiar înainte de ultimul fade out, dar linia epică s-a rezolvat într-un mod plin de emoţie şi compasiune.
Rezolvarea din *"Cinderella Man"* poate părea uşoară, dacă nu chiar previzibilă. La urma urmei, scenariul se bazează pe o poveste adevărată. Astfel, deşi ştim ce-o să se întâmple, şi anume că Braddock va câştiga titlul de campion mondial la categoria grea, adevărata problemă este felul *cum* o să se întâmple; firul epic e îmbibat de forţa acţiunii şi puterea personajului. Cu toate că situaţia dramatică pleacă de la un incident real, *"Cinderella Man"*, la fel ca *"Apollo 13"*, capturează integritatea povestirii şi rămâne fidel naturii acesteia. Motivul pentru care reuşeşte atât de bine nu e numai un rezultat al evenimentului în care constă rezolvarea, ci şi al modului *cum* este executată aceasta. Asta e ceea ce face un scenariu bun să iasă în evidenţă.
În *"Match Point"*, lucrurile stau altfel. Acest film este un studiu de caracter despre natura norocului - unii oameni au noroc, alţii nu au, după cum ne spune povestitorul în cadrul introductiv. E vorba mai degrabă de modul de "a-ţi face norocul cu mâna ta". În Plot Point 2, Nola (Scarlett Johansson) a rămas gravidă cu Chris (Jonathan Rhys-Meyers), care e căsătorit cu Chloe (Emily Mortimer). Este o situaţie foarte dificilă, care apasă din greu asupra lui Chris. Ce-o să facă? O să-i mărturisească lui Chloe adevărul despre infidelitatea lui, sau va sacrifica "viaţa uşoară" pentru o existenţă de incertitudini şi eforturi financiare? Nici una dintre formule nu i se pare acceptabilă. ŞŞi apoi, într-o seară, găseşte soluţia. Ce face? ŞŞi cum va rezolva problema? (Nu-mi place să divulg finalurile, aşa că nu sopun mai mult decât atât.) Nu mai e nevoie să spunem că e un om norocos din naştere şi, cel puţin la nivel supreficial, câştigă mereu, datorită şansei şi împrejurărilor. Dar ce-o să se întâmple, din punct de vedere al personajului, după ce filmul va lua sfârşit? O să aibă parte în continuare de "viaţa uşoară"?
Dacă vă uitaţi la unele dintre filmele americane clasice din ultimele decenii - începând cu anii şaizeci şi *"The Wild Bunch"*, unde toată lumea moare, şi *"Hud"* (Harriet Frank şi Irving Ravetch), udne "eroul" e acelaşi nemeric la sfârşitul scenariului ca şi la început, trecând prin anii şaptezeci, cu *"The French Connection"* (Ernest Tidyman), *"Apocalypse Now"* (Francis Ford Coppola şi John Milius), şi *"Coming Home"* (Wado Salt), unde finalurile sunt violente, sumbre sau incitante intelectual, prin anii optzeci, cu *"Ordinary People"* (Alvin Sargent), *"Witness"*, *"Terms of Endearment"* şi *"An Officer and a Gentleman"* (Douglas Day Stewart), şi până la anii nouăzeci, cu filme ca *"Terminator 2: Judgment Day"*, *"Dances With Wolves"* (Michael Blake) şi *"Magnolia"* (Paul Thomas Anderson), veţi vedea că rezolvarea reflectă

atitudinile în continuă schimbare faţă de război, protest, rasism şi frământările sociale. Unele dintre finaluri sunt pozitive sau măcar ne pun pe gânduri şi ne creează o stare de bine, câtă vreme altele sunt triste, negative şi, la sfârşit, toate personajele de care ne ataşaserăm mor.

Finalurile sunt înşelătoare şi depind de multe variabile.
Într-amplitator, mă aflam la Berlin, cu câteva luni înainte de căderea Zidului, unde predam un workshop pentru cincizeci de scenarişti germani. Cursul era orizont de una dintre numeroasele universităţi în care studenţii făceau grevă. Coridoarele erau pustii, iar holurile mari acoperite cu sloganuri şi alte inscripţii care reflectau atitudinea greviştilor. Era o perioadă foarte interesantă, iar eu lucram cu nişte scenarişti care doreau să comenteze vremurile istorice în care trăiau şi să reflecteze asupra lor.
Dar, când le-am citit personajelem, am rămas uimit; deşi aveau subiecte bune şi interesante, se simţea o anumită tendinţă comună clară şi incomodă. Din cincizeci de povestiri, patruzeci şi opt se terminau cu morţi, sinucideri, distrugeri, debandadă. Am încerca să le explic că, în acel punct din timp, ei trăiau nişte momente istorice, şi fiecare dintre autori avea o ocazie unică de a se concentra asupra genului de viitor pe care voiau să-l construiască. Aproape toţi, însă, luaseră decizia creativă ca personajele lor să "reflecte viaţa", adică să aibă finaluri nefericite şi, în general, "deznădăjduite".
Când am stat să mă gândesc la acest lucru, mi-am dat seama că se revendicau de la o tradiţie literară *germanică* în care, de obicei, personajele se sfârşesc rău. ŞŞi totuşi, aeau şansa de a scoate la iveală ceva inedit, care să reflecte un viitor plin de noi posibilităţi. Am susţinut întotdeauna că noi, scenariştii, avem o anumită responsabilitate de a exercita asupra auditorului un impact care să-l schimbe în bine. O consider un fel de declaraţie de principii: alegând actul creator de a scrie un scenariu, avem prilejul de a da naştere unei noi posibilităţi, bazată nu numai pe trecut, sau pe vechile tipare de comportament, ci şi pe un viitor fundamentat pe speranţă, unitate şi virtute, în care ne onorăm unicitatea şi individualitatea ca fiinţe omeneşti, astfel încât să putem ajunge la un nivel superior al conştiinţei.
Acesta este punctul meu de vedere. Dumneavoastră aveţi dreptul de a alege cu privire la rezolvarea propriilor scenarii. Prin urmare, când vă gândiţi la sfârşitul scenariului, la rezolvarea povestirilor, ţintiţi cât mai sus; nu e necesar să vă finalizaţi linia epică într-o manieră simplistă, care să însemne moarte, sinucideri, distrugeri şi haos. Le-am atras scenariştilor germani atenţia asupra acestui lucru care, deşi provine din acel gen de tradiţie literară şi istorică, reflectă totodată fie un ataşament faţă de trecut, fie o teamă de viitor. Iar viitorul este aşa cum

ni-l făurim noi înşine.
Nu propun să se insereze cu forţa finaluri optimiste false, înălţătoare, gen "au trăit fericiţi până la adânci bătrâneţi". Ceea ce sugerez este să se găsească o rezolvare şi o încheiere care se potrivesc şi sunt conforme cu povestirea, o soluţie adecvată vremurilor în care trăim şi care să reflecte propriile noastre valori umane. Filme ca: *"Lord of the Rings"*, *"Whale Rider"* (Niki Caro), *"Erin Brockovich"* (Susannah Grant), *"Million Dollar Baby"* (Paul Haggis), *"Cinderella Man"*, *"The Shawshank Redemption"* şi *"Paradise Now"* (Hany Abu-Assad, Bero Beyer şi Pierre Hodgson) reflectă, toate, această atitudine.
În alte filme, ca *"Match Point"* al lui Woody Allen, *"The Constant Gardener"*, *"Walk the Line"*, *"Brokeback Mountain"*, *"Y Tu Mamá También"* (Alfonso şi Carlos Cuarón), *"Capote"* (Dan Futterman) şi *"Good Night, and Good Luck"* (George Clooney şi Grant Heslov), rezolvările sunt integrate în poveste; sunt realiste, credibile şi adevărate. Dar dacă aveţi şi dumneavoastră un cuvânt de spus în această privinţă, şi puteţi proiecta un final pozitiv, care să inspire optimism, atunci aveţi şanse cu atât mai mare ca filmul să intre în producţie. Asta e regula jocului. Dacă vă îndoiţi de acest lucru şi credeţi că un final fericit, pozitiv sau optimsit e simplist ori banal, e de ajuns să vă uitaţi la toate basmele şi poveştile, la toate miturile, epopeile şi aventurile care au format baza literaturii încă de când a apărut cuvântul scris. S-ar putea să răspundeţi că tragediile antice greceşti sau cele shakespeariene se termină întotdeauna cu morţi şi nenorociri, şi sunt de acord cu dumneavoastră. Dar, la cel mai înalt nivel emoţional şi spiritual, aceste opere de artă înnobilează şi îmbogăţesc personajele şi universalitatea spiritului omenesc. În eternul conflict dintre bine şi rău, învinge vreodată răul?
Niciodată.
Aşa stau lucrurile. Pe termen lung, binele triumfă întotdeauna asupra răului. Fiţi foarte atenţi, şi veţi observa.
Care este rezolvarea povestirii? Când stabiliţi acest lucru, puteţi decide care va fi finalul concret. Dar, înainte de asta, încheierea dumneavoastră mai stă în picioare? Mai funcţionează eficient? E nevoie să schimbaţi sfârşitul din cauza modificărilor pe care le-aţi introdus pe parcursul primelor două acte? V-aţi gândit a un alt final, unul nou, mai vital, mai dramatic, mai vizual, decât cel iniţial?
Nu staţi să vă gândiţi prea mult la problema asta. Dacă tot încercaţi să găsiţi finalul "corect", pe cel "potrivit", în veci nu veţi reuşi. Alegeţi un final care să meargă, care "să fie de-acolo", din povestire. Veţi vedea destul de curând dacă poate să rămână sau nu.
Indiferent ce fel de scenariu scrieţi, concentraţi-vă doar asupra rezolvării povestirii şi a personajului. Dacă scrieţi o comedie,

personajul dumneavoastră se schimbă pe parcursul scenariului? Dacă da, arătați rezultatul în Actul al III-lea. Prezentați-l într-un mod cât mai vizual şi mai dramatic, pentru a vă rezolva povestirea.
În *"Annie Hall"*, Alvy Singer (Woody Sllen) este un personaj care nu se schimbă - şi la sfârşitul scenariului e acelaşi care era la început. Cinic, plin de îndoieli şi mila de sine însuşi, vrea ca Annie Hall să corespundă aşteptărilor lui cu privire la ceea ce *crede el* că ar trebui să fie o relație reuşită. Vă mai amintiți secvența cu langustele, din bucătărie? Annie şi Alvy gătesc languste, şi amândurora le e frică să le bage în apa clocotită. E o secvență minunată, la fel ca oricare dintre secvențele Fraților Marx din *"A Night at the Opera"* sau *"Duck Soup"*. În Actul al III-lea, după ce Annie l-a părăsit pe Alvy ca să rămână cu Tony (Paul Simon), Alvy încearcă să reconstituie scena cu langustele, alături de o altă femeie. E acelaşi decor, aceeaşi situație, aceeaşi acțiune - numai rezultatul e altul: o stare forțată, contrafăcută, deloc amuzantă.
Personajul lui Alvy Singer e un element cheie în succesul filmului. În monologul său introductiv, Alvy spune: "N-aş vrea să fac parte din nici un club care m-ar accepta pe mine ca membru. Asta-i gluma-cheie a vieții mele adulte, în termenii relațiilor cu femeile." E o frază profetică, fiindcă îşi va primi răspunsul la sfârşit: Annie se schimbă, el nu.
Scenariul se termină cu Alvy ținând un monolog dezlânat: "[Annie] se mutase înapoi la New York. Locuia în SoHo, cu un tip. Iar când am întâlnit-o, ce credeți? Îl târa să vadă *'The Sorrow and the Pity'*. [Un documentar de patru ore şi jumătate, pe care i-l dezvăluise Alvy.] Ceea ce am socotit un triumf personal... şi mi-a venit în minte un bnc vechi, ştiți, cu ăla care se duce la psihiatru şi zice: «Doctore, frate-meu a-nnebunit, se crede găină.» ŞŞi, ăă, doctorul îl întreabă: «Păi, şi de ce nu l-ai adus la mine?» La care tipul: «L-aş aduce, da' nişte ouă pe gratis nu strică.» Ei bine, cred că şi eu cam părerea asta o am espre relații. ŞŞtiți, sunt complet irație nale şi nebuneşti şi absurde... dar, cred că o ținem tot aşa înainte cu ele, fiindcă celor mai mulți dintre noi ne convin ouăle pe gratis."
Personajul lui e consecvent; la sfârşit, este singur, la fel de cinic, rigid şi fixat în ale lui cum a fost întotdeauna. Refuzul lui de a se schimba, de a-şi lărgi vederile, de a se maturiza, duce î acest punct. Trist, şi totuşi emoționant: un comentariu perspicace şi universal despre condiția umană.
Pe de altă parte, dacă scrieți scenariul unui film de acțiune, sau de acțiune şi aventuri, există situații când rezolvarea Actului al III-lea devine doar o singură secvență lungă de acțiune. În *"Witness"*, John Book (Harrison Ford) tocmai şi-a recunoscut setimentele față de Rachel (Kelly McGillis). Dar nici nu-şi

mărturisesc bine pasiunea reciprocă, şi la ferma unde se ascunde Book apar poliţiştii cei răi. Au venit să-l omoare. Actul al III-lea începe cu poliţiştii care-şi parchează maşina, deschid portbagajul, îşi scot armele şi pornesc pe aleea lungă care duce spre casa fermei.

În *"Witness"*, un excelent film de studiu, e nevoie să se rezolve trei lucruri. Unu, ce-o să se întâmple cu John Book? Va trăi sau va muri? Doi, îi va aduce pe poliţiştii corupţi în faţa justiţiei? ŞŞi trei, ce se va întâmpla între Rachel şi John? Cum îşi vor soluţiona relaţia? Aceste trei lucruri trebuie să fie rezlvate în Actul al III-lea, care constă într-un unic episod palpitant de acţiune şi îmbrăţişează toate cele trei rezolvări ale scenariului. Un film de acţiune vă oferă mai multe moduri de a vă rezolva linia epică. Unul dintre favoritele mele este *"Terminator 2: Judgment Day"*, de James Cameron (scenariul de James Cameron şi William Wisher). După părerea mea, *"Terminator 2"* e unul dintre cele mai influente filme ale zilelor noastre. Nu numai că a revoluţionat tehnologia de filmare prin folosirea imageriei generate pe computer, dar a încorporat şi o dimensiune spirituală în filmul de acţiune, într-un mod cum nu s-a mai văzut nici înainte, nici de-atunci încoace.

"Terminator 2: Judgment Day" reflectă o anumită ambiguitate a condiţiei umane. Pe măsură ce tehnologiile devin tot mai avansate, fiinţele omeneşti par să devină din ce în ce ai retrase, mai introversitate, dezumanizate chiar, cum ar putea să spună unii. Mai asemănătoare cu maşinile decât cu oamenii. În *"Terminator 2"*, Sarah Connor (Linda Hamilton) este o femeie posedată şi hotărâtă să răzbune moartea iubitului ei, tată al fiului ei John. Omul pe care e decis să-l ucidă este savantul creator al cipului de computer care, conform scenariului din viitorul existent, ne va duce în epoca maşinilor. Sarah ştie că dacă-l poate omorî pe acel om înainte de a inventa micul cip de computer, viitorul se va schimba, iar omenirea va mai avea o şansă de supravieţuire.

"Viitorul nu e bătut în cuie" spune micul John Connor, în vârstă de zece ani (Edward Furlong), în Mid-Point. "Nu există altă soartă decât aceea pe care ne-o facem singuri. În acest punct, încă mai sunt de rezolvat două aspecte din firul epic: mai întâi, cum îl vor putea distruge pe T-1000, Terminatorul "rău" (Robert Patrick), care pare indestructibil. Al doilea, salvând viitorul omenirii, eroii noştri vor rămâne în viaţă, sau vor muri? Ce se va întâmpla cu Terminatorul (Arnold Schwarzenegger), care e tot o maşină, un ciborg, şi ca atare un produs al viitorului? Aceste lucruri trebuie să fie rezolvate la sfârşitul scenariului.

Actul al III-lea din *"Terminator 2: Judgment Day"* este un episod alert de urmărire care se desfăşoară într-o oţelărie imensă. Cameron pune la cale eliminarea lui T-1000 când autocisterna se răstoarnă, împrăştiind în toate părţile azot lichid. T-1000 e

scăldat de acesta şi îngheaţă. *"Hasta la vista, baby"*, spune Terminatrul, când apasă pe trăgaci, spulberându-l într-un milion de bucăţi.
Pare să fie sfârşitul, şi credem că e gata, că s-a terminat în fine, până când vedem cioburile lui T-1000 topindu-se, lihefiindu-se sub formă de picături şi începând să se adune la loc. Pic-pic, se târăsc şi se unesc într-o baltă vâscoasă ca de mercur. O, Doamne! T-1000 se trezeşte la viaţă încă o dată!"
"Oay, strângeţi-vă centurile, uite-l că vine..." scrie în scenariu. ŞŞi imediat ne pomenim în toiul unei masive şedinţede tragere, când T-1000 e în sfârşit dezintegrat forţa gloanţelor împingându-l pe ucigătorul ciborg în flăcările oţelului topic. Din ţărână în ţărână te-ai întors, din cenuşă în cenuşă, din oţel în oţel... De data asta, chiar s-a terminat cu maşinăria T-1000. "E mort"? întreabă John. "Terminat", replică Terminatorul,. "Slavă Domnului că s-a sfârşit," spune şi Sarah.
"Ba nu," continuă Terminatorul. "Mai este un cip. ŞŞi trebuie să fie distrus şi el... Trebuie să se sfârşească aici... altfel, eu sunt viitorul," mai spune el, în timp ce coboară încet în oţelul topit. În scenariu scrie: "Mai ridică o ultimă oară degetul mare. ŞŞi a dispărut." Mai rămânem o clipă cu privirea spre acea mare de oţel în flăcări, după care trecem prin dissolve la o scurtă secvenţă-epilog. Gonim pe o şosea întunecată noaptea, şi auzim ultimul comentariu din voiceover al lui Sarah: "Viitorul necunoscut vine spre noi. Pentru prima oară, îl privesc cu un sentiment de speranţă, fiindcă dacă o maşină, un Terminator, poate învăţa care e valoarea unei vieţi omeneşti, atunci poate că şi noi vom fi în stare."
Cuvinte care să te pună pe gânduri.
În timp ce staţi aşezat la biroul de lucru, având în faţă computerul, maşina de scris sau colile şi pixul, şi vă angajaţi în procesul de reaţie al rezolvării firului epic, s-ar putea să constataţi că lucrurile merg lin şi uşor până la ultimele câteva pagini ale scenariului. Atunci, puteţi avea o senzaţie stranie, vă puteţi pomeni că dintr-o dată vi se face "gol în minte", că nu mai ştiţi ce să scrieţi sau vă piere orice dorinţă, entuziasm ori ambiţie de a finaliza scenariul. Veţi căuta - şi veţi găsi - toate scuzele posibile pentru a evita să mai scrieţi ultimele pagini.
De fapt, e foarte ciudat: după săptămâni şi luni întregi de pregătire, cercetări, angajamente, chinuri, cazne şi fel de fel de necazuri, după săptămâni şi luni de neîncredere în dumneavoastră înşivă, îndoieli, temeri şi incertitudini, după săptămâni şi luni în care aţi muncit pe brânci, e prea poate ca dintr-o dată să vă vină să lăsaţi totul baltă, când mai aveţi de scris doar câteva pagini.
E absurd; efectiv nu puteţi lua prea în serios o asemenea stare.
Ce-i de făcut?

În primul rând, aceasta pare să fie o experienţă destul de comună în rândurile scriitorilor. Originea ei se află dedesubtul nivelului conştient. Fiecare autor pe care-l cunosc, inclusiv eu însumi, trece prin acest fenomen. În plan *emoţional,* nu vreţi să terminaţi scenariul. Vreţi să lucraţi la el în continuare, la nesfârşit, să nu se mai termine niciodată. E ca o relaţie înfiorătoare între doi oameni – oricât de rea ar fi, tot e de preferat în locul singurătăţii. Acelaşi principiu se aplică şi în cazul scenaristicii. E greu să încheiaţi. A fost o parte importantă din viaţa dumneavoastră, vă gândiţi la acest proiect în fiecare zi, personajele vi-s ca nişte prieteni, vorbiţi despre scenariu cu fiecare ocazie posibilă. Munca la el v-a ţinut treaz nopţile, v-a cauzat dureri şi suferinţe, dar v-a dăruit şi mari satisfacţii. Sigur că nu vreţi să renunţaţi la toate astea.
ŞŞi pentru ce?
Nu e decât cel mai firesc lucru să vreţi să "vă ţineţi de scenariu".
Sunt dezolat că trebuie să vă spulber iluziile, dar la scenariul ăsta încă a mai rămas mult de lucru. Când terminaţi acest prim draft scris pe hârtie cuvânt cu cuvânt, nu vă aflaţi decât la o treime din procesul scrierii scenariului. Încă n-aţi terminat nimic; încheierea unei etape este întotdeauna sfârşitul alteia. Mai aveţi de scris încă două drafturi până să terminaţi acest scenariu în primul draft.
Terminaţi doar scenariul, rezolvaţi-l şi gata. ŞŞi, după ce veţi scrie ultimul "Fade Out", felicitaţi-vă puţin şi sărbătoriţi cu un pahar de vin, sau de şampanie, sau de ce aveţi poftă în acest moment.
Puneţi scenariul pe birou, în faţa dumneavoastră, şi vedeţi câte pagini aţi scris. Luaţi-l în mâini. Simţiţi-l.
Ai făcut-o.
Apoi, luaţi-văo săptămână lieră.
Primul draft scris pe hârtie, cuvânt cu cuvânt, al scenariului, e gata. Acum începe cu adevărat munca.

Exerciţiu

Izolaţi cele două sau trei elemente dramatice ale Actului al III-lea care vă rezolvă firul epic. Aruncaţi o privire la cartoanele pe care vi le-aţi pregătit pentru Actul al III-lea. mai sunt valabile? E nevoie să le schimbaţi? Dacă e cazul, restructuraţi Actul al III-lea pe alte paisprezece cartonaşe noi. Apoi, parcurgeţi-le din nou.
Când vă simţiţi bine cu materialul, începeţi să scrieţi. În acest punct, e posibil să simţiţi începuturile unei rezistenţe. De multe ori, în experienţa mea proprie, mi s-a întâmplat să-mi vină câte

idee nouă, atât de seducătoare şi puternică, încât vreau să mă opresc din ceea ce fac şi să mă reped pur şi simplu asupra ei. Nu vă lăsaţi ispitiţi. Luaţi un caiet sau câteva coli de hârtie, şi scrieţi-o pur şi simplu acolo, pe două sau trei pagini. Scrieţi oricât vreţi de mult despre noua idee, apoi puneţi-o la o parte şi reveniţi la finalizarea Actului al III-lea.
Dacă întâmpinaţi orice formă de rezistenţă, îndoieli sau judecăţi critice, ori simţiţi că sunteţi "epuizat", nu faceţi altceva decât să vă "pliaţi" şi să recunoaşteţi. ŞŞi scrieţi mai departe. Păstraţi-vă mereu în minte, cât mai ferm, rezolvarea - soluţia scenariului.
Dacă doriţi să schimbaţi oricare dintre detaliile finalului, faceţi-o. Dacă finalul iese altfel decât aţi dorit dumneavoastră, scrieţi-l într-un fel, puneţi-l undeva într-un sertar, apoi scrieţi-l din nou - de data asta, aşa cum îl doriţi. Dacă scrieţi o comedie, iar finalul iese serios şi dramatic, scrieţi-l aşa cum iese, băgaţi-l în sertar, apoi scrieţi-l încă o dată, pe comedie. Acelaşi lucru e valabil şi pentru dramă: Dacă finalul vă iese comic, continuaţi să scrieţi, ştiind că nu de decât o formă de rezistenţă. Când aţi terminat şi vi l-ţi scos din cap şi din sistem, vârâţi-l undeva într-un sertar şi uitaţi de el, apoi reveniţi şi scrieţi-l iar, aşa cum vreţi să fie.
Cel mai important lucru este să creaţi o rezolvare care să fie cinstită şi cuprinsă în integritatea liniei epice. Dacă încercaţi să ghiciţi dinainte "ce vor ăia", ce credeţi că i-ar putea plăcea publicului, sau ce ar dori să vadă companiile de producţie ca să vă cumpere materialul, lăsaţi-o baltă; n-o să reuşiţi niciodată cu asemenea metode. Nu există nici o cale de a prevedea ce vor "ăia". Scrieţi-vă numai scenariul, de pe poziţia că acesta este scenariul dumneavoastră şi aşa se rezolvă povestirea, şi ăsta e finalul pe care l-aţi ales acum.
Puteţi oricând să-l schimbaţi mai târziu - când rescrieţi scenariul.

Capitolul 16.

Rescrierea

MAYA: - ŞŞi despre ce e vorba în romanul tău?
MILES: - Păi, e puţin cam dificil de rezumat. Începe ca o povestire la persoana întâi, a unui tip are are grijă de tatăl lui după un atac cerebral. Se bazează oarecum pe o experienţă personală, dar numai în linii mari... Se tot mută de colo-colo... şi se mai întâmplă şi alte chestii, o naraţiune paralelă, şi pe urmă evoluează - sau involuează - într-un fel de mister ca ale lui Robbe-Grillet - înţelegi, fără o rezolvare reală...

- Alexander Payne şi Jim Taylor
"Sideways"

Cu mulţi ani în urmă, mergeam cu maşina pe Sunset Boulevard, împreună cu un prieten muzician venit în vizită de la Londra, când am văzut un panou de reclamă imens care arăta o blondă californiană trăsnet stând la plajă. Pe trotuar sub panoul publicitar, stătea în picioare un tânăr care ţinea de mână o fetiţă de vreo doi, trei anişori. Formau un tabou foarte frumos. În timp ce treceam cu maşina prin dreptul lor, l-am auzit pe prietenul meu murmurând: "Sunt un copil."
ŞŞtiam că era un vers pentru un cântec. A deschis torpedoul, a scos din el un plic vechi şi un pix, a scris versul, a mai adăugat câteva cuvinte, a fredonat o frază muzicală, şi în acel moment i-a venit în minte toată melodia. A avut nevoie doar de câteva minute ca să scrie versurile.
Când am ajuns înapoi la mine acasă, s-a aşezat la pian, şi a început să cânte diversele motive melodice, unindu-le laolaltă. Peste vreo zece minute, mi-a spus: "Ia ascultă aici", şi mi-a cântat linia muzicală a piesei. Suna bine, deşi era încă rudimentară şi cam schematică.
Peste câtea zile, mi-a dat telefon şi m-a invitat la un studiou de înregistrări din Hollywood. Urma să imprime cântecul, mi-a spus el. Când a intrat în studiou, am văzut o orchestră enormă pe scenă, câteva cântăreţe de backup, şi un mare artist al înregistrărilor. Au început să repete şi am auzit pentru prima oară tot cântecul.
Nu mai e nevie să spun că m-a doborât. De la cele câteva versuri mâzgălite pe un plic vechi, până la această experienţă muzicală atât de intensă, în interval de doar o săptămână şi ceva! Nu-mi venea să cred. Eram invidios ca naiba; îi doream să pot şi eu scrie un scenariu sau o carte la fel. Am plecat de la studiou plin

de uimire amestecată cu un strat de resentimente personale şi multă autocompasiune. Când mă gândesc la orele, la zilele, săptămânile şi lunile, ba în unele cazuri chiar anii de muncă asiduă şi istovitoare care intră într-un scenariu de film sau într-o carte, nici nu mai e de mirare să mă simțeam aşa.

Îmi doream să pot scrie un scenariu în acelaşi mod, dar aşa ceva nu se poate. A, sigur, am auzit poveşti despre scenarişti care termină un scenariu într-o săptămână, cel mult două, şi se prea poate să fie adevărate - dar ceea ce nu se spune este cât de mult trebuie s fi lucrat la idee, la personaje şi la plot, înainte de a se aşeza la birou ca să scrie efectiv scenariul.

Acea experiență muzicală cu prietenul meu m-a bântuit multă vreme, fiindcă eu comparam experiența lui de a compune acel cântec anume cu propria mea experiență de a scrie un scenariu sau o carte. ŞŞi ştiam că experiențele lui de compozitor şi experiențele mele de scriitor erau, în fond, incomparabile.

Cu cât mă gândeam mai mult, cu atât îmi dădeam seama mai clar că scrierea unui scenariu este compusă din multe stadii individuale, toate diferite între ele. Fiecare frază este complet separată de celelalte şi unică în felul ei. Puteți avea o străfulgerare de inspirație pentru un scenariu în câteva momente, dar punerea ei în aplicare este o cu totul altă poveste. Scrisul e un proces detaliat, o progresie care se desfăşoară pas cu pas, zi de zi, şi se parcurge în etape, ameliorându-se şi completându-se treptat, din mers.

Aşa e firesc. ŞŞtiința ne învață acest lucru. Metoda ştiințifică, încă de pe vremea lui Francis Bacon, se ocupă de măsurarea lucrurilor sau efectuarea de teste care implică experimentări şi rezultate măsurabile. Un om de ştiință va încerca formule diferite, explorând fiecare alterativă posibilă inteligent şi sistematic, şi ținând mereu evidența soluțiilor care merg, pentru a le înlătura pe cele greşite.

Atât de multe persoane cu care discut îmi spun că nu le place ideea de a trebui să-şi rescrie materialele. La urma urmei, au consumat luni de zile lucrând la acest prim draft scris pe hârtie cuvânt cu cuvânt, încât consideră că orice schimbări care eventual ar mai fi necesare trebuie să fie solicitate ori autorizate numai de cineva care va cumpăra scenariul sau va produce filmul. Cu alte cuvinte, autorul ar trebui să fie plătit pentru orice rescriere a materialului.

Nimic nu poate fi mai departe de adevăr. Vechea zicală că "a scrie înseamnă a rescrie" este un truism, vrem, nu vrem. Rescrierea scenariului este o parte necesară şi esențială a procesului de creație; prin ea se corectează greşelile care au putut scăpa în urma schimbărilor efectuate în timpul scrierii primului draft scris pe hârtie cuvânt cu cuvânt, şi totodată se clarifică şi se defineşte povestea, iar personajele şi situațiile câştigă în

profunzime şi acuitate. Vreţi ca scenariul dumneavoastră să fie cât de bun îl puteţi face - altfel, de ce aţi mai petrece atâta timp scriindu-l? N-ar fi mult mai uşor nici măcar să nu vă mai apucaţi de el? Indiferent dacă vă încântă ideea de a-l rescrie sau nu, la un moment dat tot va trebui s-o faceţi; degeaba aţi încerca să refuzaţi, degeaba vreţi împotriva ideii. Acceptaţi-o şi gata, fiindcă aşa stau lucrurile. Nimeni nu v-a spus vreodată că e uşor să scrii scenarii.

Când vă terminaţi primul draft scris pe hârtie cuvânt cu cuvânt, ştiţi bine că va fi nevoie să operaţi unele modificări. Ăsta e un dat incontestabil. Scenariul dumneavoastră este o fiinţă fie, care creşte şi se schimbă de la o zi la alta. E un *proces,* iar ceea ce scrieţi azi s-ar putea să nu mai fie valabil mâine, şi ceea ce veţi scrie mâine poate fi depăşit până poimâine. Nu vă aşteptaţi ca inspiraţia creatoare să vă călăuzească, fiindcă veţi corecta şi veţi schimba o mare parte din ceea ce aţi scris la prima mână.

Scrierea primului draft din scenariu se face în trei etape distincte: prima etapă este aceea a scrierii pe hârtie cuvânt cu cuvânt, pe care tocmai aţi termint-o; a doua este scrierea a ceea ce eu numesc draftul "mecanic", unde corectaţi efetele secundare ale oricăror schimbări efectuate în timpul scrisului; şi în fine, a treia fază, pe care o numesc draftul de "şlefuire", este aceea în care cizelaţi secvenţele şi episoadele până la nivelul maxim de perfecţiune de care sunteţi în stare, şi puteţi spune că aţi terminat primul draft.

Când terminaţi primul draft scris pe hârtie cuvânt cu cuvânt, sunteţi gata să începeţi procesul de a rescrie scenariul. Mai întâi, luaţi-vă vreo două zile libere, ca să vă gândiţi la ceea ce aţi făcut. Ce părţi credeţi că merg cel mai bine? Care vi se pare că n-au prea reuşit? Personajele au destulă carne? ŞŞtiţi deja ce schimbări vreţi să faceţi? Lăsaţi doar aceste gânduri să se "coacă" un pic. În acest punct, nu e nevoie să luaţi decizii foarte ferme sau definitive.

Primul lucru din procesul de rescriere este să vedeţi ce-aţi obţinut efectiv. în acest stadiu, s-ar putea nici măcar să nu ştiţi sau să vă mai amintiţi ce-aţi făcut în Actul I. E foarte uşor să uitaţi că, atunci când sunteţi în paradigmă, nu puteţi vedea paradigma; nu aveţi vederea de ansamblu, vă lipseşte perspectiva obiectivă asupra a ceea ce aţi făcut sau n-aţi făcut.

Aveţi nevoie de un soi de imagine panoramică. Va fi nevoie să vă clarificaţi "viziunea" asupra materialului. Trebuie să priviţi cu obiectivitate ceea ce aţi scris, fără a fi împovărat de comentarii subiective, simpatii sau antipatii, judecăţi sau evaluări. Aveţi nevoie să vă "decuplaţi" de vederea dumneavoastră subiectivă, ca să dobândiţi imagine de ansamblu "obiectivă".

Modul de a face acest lucru constă în a citi tot primul draft, dintr-o suflare, de la început şi până la sfârşit. Ascundeţi toate

pixurile, creioanele, însemnările şi hârtiile, închideţi computerul şi săriţi pe scenariu, apucându-vă de citit. Rezistaţi ispitei de a scrie note marginale despre schimbările pe care aţi dori să le faceţi. Acest exerciţiu nu are alt scop decât acela de a citi ceea ce aţi scris. Este cel mai bun mijloc de a vă forma obiectivitatea.

În timp ce citiţi scenariul, veţi constata că acesta vă poartă printr-un adevărat montagne russe al emoţiilor. Veţi citi o secvenţă şi vă veţi minuna ce proastă e, cum a putut scrie cineva o asemenea maculatură; sau vă veţi spune că incidentele şi evenimentele din povestire sunt atât de incredibile şi atât de previzibile, încât nimeni n-o să le creadă. O să vă simţiţi complet deprimat. Nu face nimic. Citiţi înainte. La un moment dat, veţi ajunge la o secveţă pe care aţi scris-o şi despre care vă veţi spune că nu e tocmai atât de rea, după care veţi da peste altă secvenţă care vă vas da impresia că e chiar destul de reuşită. Anuimite secvenţe pe care le vedeţi sunt prea lungi şi logoreice, dar pot fi oricând scurtate şi periate de replici. O să vă legănaţi pe un balansoar al emoţiilor, oscilând între entuziasm şi disperare. Lăsaţi-vă dus de aceste valuri şi nu vă preocupaţi prea are de reacţiile emotive - indiferent dacă e vorba de deznădejde, depresie sau chiar tendinţe suicidare. Citiţi materialul şi nimic altceva.

E foarte uşor să vă lăsaţi distras. Una dintre studentele mele, o actriţă binecunoscută, îşi terminase primul draft scris pe hârtie cuvânt cu cuvânt. Într-o seară, târziu, mi-a dat telefon, după ce-şi citise scenariul pentru prima oară. Nici n-am ridicat bine receptorul, că am şi auzit-o zbierându-mi în ureche: "Cum m-ai putut lăsa să scriu... să scriu... căcatul ăsta?! E oribil!" şi a izbucnit în plâns, trântindu-mi telefonul. M-am uitat la receptor, neştiind sigur cum să reacţionez, ce să spun sau ce să fac. Aşa că n-am făcut nimic.

Mai târziu, mi-a spus că, după ce-şi citise "opera", a dat cu scenariul de pământ, în culmea disperării, m-a sunat şi pe mine, apoi s-a trântit în pat, a dat pilota electrică la maximum şi s-a ghemuit în poziţie foetală, cu degetul mare în gură. ŞŞi nu s-a mişcat din poziţia aia timp ce două zile.

Fusese o reacţie exagerată, desigur, dar e foarte adevărat că adeseori, când citiţi ceva scris de dumneavoastră, experienţa poate fi insuportabilă. Dacă şi dumneavoastră păţiţi acest lucru, nu puneţi la suflet şi citiţi mai departe. Eu am aşteptat două zile până s-o sun, fiindcă ştiam că mai întâi trebuia să se descurce cu toate acele emoţii şi expectative "ireale" prin care trecuse. Mai târziu, am vorbit pe larg despre asta şi mi-a măturisit că era de-a dreptul amorţită, nu mai simţea absolut nimic. I-am sugerat să aştepte câteva zile înainte de a reveni iar asupra materialului, după care să facă "pur şi simplu ceea ce e de

făcut ca să iasă cât mai bine."
După ce în sfârşit s-a aşezat iar să-şi revizuiască materialul, mi-a spus că se simţea ca o maşină, fără nici cea mai mică urmă de emoţie. Când a putut să treacă de la privirea subiectivă la panorama obiectivă, când n-a mai reacţionat faţă de nici una dintre propriile ei aşteptări şi judecăţi, nefăcând altceva decât să se concentreze asupra scrierii poveştii, aceasta i-a reuşit foarte bine. A avut nevoie cam de două săptămâni ca să-şi regăsească încrederea în sine. La urma urmei, îşi luase ideea, o modelase sub formă de inie epică, apoi scrisese până la capăt un prim draft pe hârtie cuvânt cu cuvânt - ceea ce e o realizare foarte semnificativă!
Prin urmare, când terminaţi această primă lectură, acordaţi-vă câtva timp de reflexie asupra ei. Contemplaţi-vă sentimentele de ordin general în legătură cu povestirea, cu personajele şi cu acţiunea. După ce începeţi să "navigaţi" mintal prin progresia firului epic de la început spre sfârşit, veţi trece într-o poziţie de unde aveţi o vedere panoramică asupra întregului ansamblu, astfel încât să puteţi echilibra personajele şi relaţiile care există între ele.
Este realizat corect setupul povestirii? Ce puteţi spune despre relaţiile între personaje? Sunt credibile? Nu cumva personajele vorbesc prea mult, ori dau prea multe explicaţii? Conflictele şi obstacolele cu care se confruntă personajele pe parcursul Actului al II-lea sunt clar definite? Nu cumva unele porţiuni din Actul al II-lea trenează şi fac burţi? Finalul funcţionează eficient?
Există unele lucruri pe care aţi dori să le schimbaţi?
Gândiţi-vă.
După ce citiţi, următorul stadiu în procesul de rescriere constă în a redacta trei eseuri, folosind libera asociere de idei sau scrisul automat. Formularea acestor trei eseuri vă dă posibilitatea de a vă detaşa de material, obţinând o vedere de ansamblu foarte obiectivă. Fiecare eseu trebuie să aibă cam două pagini lungime; important este să lăsaţi ideile să curgă de la sine, natural şi cât mai spontan. Nu încercaţi să forţaţi linia povestirii spre a se conforma propriilor dumneavoastră aşteptări.
Primul eseu. Răspundeţi la următoarea întrebare: *Ce anume m-a atras iniţial la ideea asta?* Care a fost factorul care v-a atras să vă dedicaţi timpul şi energia scrierii acestui scenariu? Situaţia de pornire a personajului principal a fost aceea care v-a cucerit, sau poate premisa dramatică, ori situaţia în care a ajuns ulterior protagonistul? Gândiţi-vă. Dacă reveniţi în minte la acel moment când aţi simţit primul "imbold" creator, încercaţi să definiţi ce anume v-a atras la materialul respectiv. La nevoie, închideţi ochii şi vedeţi dacă vă puteţi readuce aminte acel prim moment în care aţi simţit nevoia de a scrie această povestire. Lăsaţi-vă gândurile să cutreiere liber, fără a încerca să

cenzurați nimic, în acest punct. Nu faceți altceva decât să căutați acel moment de inspirație, acea stare de "Aha!" de la care a pornit totul.
Apoi, în acest prim eseu compus prin liberă asociere de idei, azvârliți pe hârtie toate gândurile, cuvintele sau ideile care credeți că v-au atras către acest proiect. Nu vă faceți griji în legătură cu gramatica, cu ortografia sau cu punctuația; aruncați doar pe coală sau în computer toate gândurile care vă trec prin minte apropo de acest subiect. Eu, când fac acest exercițiu, scriu pe larg, în fragmente disparate, aşa cum îmi vin gândurile în minte, fără nici un fel de ordine logică. Nu este decât un proces de liberă asociere a ideilor. Încercați doar să capturați acel element aparte care v-a atras din primul moment. Faceți asta pe două pagini, cel mult trei. Nu cenzurați ceea ce scrieți; lăsați totul să curgă cât mai spontan şi firesc. Scrieți toate ideile pe vreo două pagini, iar când terminați primul eseu, treceți la următorul.
Al doilea eseu. Pe o altă coală de hârtie, răspundeți la următoarea întrebare: *Ce fel de povestire am scris până la urmă?* De obicei, începem să scriem un anumit lucru şi, pe parcursul procesului, acesta se schimbă adesea şi ne pomenim scriind ceva mai mult sau mai puțin diferit de ceea ce am intenționat inițial. De exemplu, puteți începe să scrieți un thriller de tribunal, dar după ce terminați primul draft scris pe hârtie cuvânt cu cuvânt, veți constata că s-a transformat într-un thriller romantic intens, pe fundalul unei drame de tribunal. Sau, se poate să porniți la drum cu o comedie romantică, pentru a ajunge la o dramă cu accente comice. James L. Brooks, care a scris şi regisat *"Terms of Endearment"* şi *"Broadcast News"*, a scris *"I'll Do Anything"* ca pe o comedie muzicală, dar muzica n-a reuşit mulțumitor şi, când a eliminat-o, n-a mers nici ca un scenariu de comedie. Pe parcursul procesului de creație, se întâmplă foarte des să începem prin a scrie un anumit gen de povestire, pentru a ajunge la o povestire de un cu totul alt gen. Prin urmare, intrați în povestea pe care ați scris-o şi vedeți cum se leagă cu ideea dumneavoastră inițială. *Ce anume v-ați propus să scrieți, şi ce v-a ieşit de sub condei în cele din urmă?*
Din nou, scrieți eseul pe două sau trei pagini, prin liberă asociere de idei. Aruncați doar pe hârtie, în ordinea în care vă vin în minte, toate gândurile, ideile şi cuvintele legate de subiect.
Al treilea eseu. Luați o coală nouă de hârtie şi răspundeți la întrebarea următoare: *Ce am de făcut pentru a transforma ceea ce am scris în ceea ce voisem să scriu?* De exemplu, s-ar putea să fi dorit să scrieți o poveste de dragoste cu o temă puternică de aventuri şi acțiune, dar până la urmă ați ajuns să scrieți o povestire puternică de aventuri şi acțiune, desfăşurată pe

fundalul unei poveşti de dragoste. Sau viceversa. Prin urmare trebuie să schimbaţi anumite elemente. Uitaţi-vă la *"The Constant Gardener"* - un thriller cu un plot sentimental foarte consistent; personajul principal feminin este ucis în prima parte a povestirii. Scenaristul, Jeffrey Caine, a fost nevoit să compună povestea de dragoste printr-o serie de flashback-uri complicate: o vedem pe soţie prin intermediul eforturilor soţului de a afla cine a fst răspunzător de moartea ei. În acelaşi mod, poate fi nevoie să întăriţi şi să dezvoltaţi mai mult elementele de acţiune şi aventuri, atenuând latura sentimentală şi romantică.

În orice caz, va trebui să schimbaţi şi să refaceţi ceea ce v-aţi propus la început. Uneori, varianta finală e mult mai bună decât cea iniţială. E foarte bune aşa, dar tot nu vă scuteşte de a reveni asupra Actului I şi a Primei Jumătăţi din Actul al II-lea, pentru a definitiva şi cizela firul epic, astfel încât să aveţi o curgere fluidă a acţiunii.

Cu alte cuvinte, *intenţia trebuie să fie echivalentă cu rezultatul.*

Din nou, acest eseu este scris prin asociere liberă de idei. Mai presus de orice, trebuie să vă infuzaţi povestirea cu M.V.D., maximă valoare dramatică. Prin urmare, ce anume aveţi de făcut pentru a transforma ceea ce aţi făcut în ceea ce voiseraţi să faceţi? S-ar putea să fie nevoie de vreo patru sau cinci secvenţe suplimentare în Actul I, poate şi să înlăturaţi câteva secvenţe care nu contribuie cu nimic la poveste sau pur şi simplu nu mai sunt valabile acum, în noua formulă, şi să definiţi puţin mai devreme premisa dramatică. S-ar putea să fie necesar să vă concentraţi asupra personajului, să-i dezvoltaţi caracterizarea, eventual chiar să creaţi un subplot cu unele dintre personajele secundare. Acum este momentul pentru a defini ceea ce vreţi să faceţi ca să implementaţi aceste schimbări.

Cel mai important rol al acestor eseuri este acela de a vă clarifica poziţia vis-à-vis de ceeace aţi scris, pentru a putea îmbunătăţi materialul. Cel mai potrivit mod de a aborda procesul de rescriere este lucrând pe secţiuni, sau unităţi, de acţiune dramatică. Asta înseamnă să vă ocupaţi de Actul I până când terminaţi această unitate de acţiune dramatică. Apoi, treceţi şi lucraţi la Actul al II-lea. Definiţi, modificaţi, adăugaţi sau tăiaţi secvenţe, şi periaţi dialogurile, până la Mid-Point. Aolo, opriţi-vă, trageţi-vă suflarea, apoi intraţi în A Doua Jumătate a Actului al II-lea şi începeţi să faceţi acelaşi lucru. În acest mod, materialul nu devine copleşitor, şi-l puteţi gestiona mai uşor lucrând pe secţiuni, la unităţile de acţiune dramatică. În continuare, faceţi acelaşi lucru şi cu Actul al III-lea.

Acum, în acest al doilea draft, sau "mecanic", recitiţi materialul din Actul I, dar urmând ca de astă să faceţi însemnări marginale: secvenţe pe care puteţi dori să le schimbaţi, replici pe care aţi

vrea să le adăugați, sau momente pe care ați prefera să le eliminați. Unele secvențe vor rămâne okay așa cumasunt, altele nu. orice modificări ale dialogurilor sau ale secvențelor, orice adaptări ale acțiunii, poltului ori personajelor, va trebui să fie integrate în scenariu ca întreg.

Am menționat mai devreme că dialogul are două funcții posibile: fie duce povestirea înainte, fie dezvăluie informații despre personaje. Reținеți acest lucru. Când lucrați la dialoguri, este foarte interesant de observat că termenul în sine provine din greacă şi înseamnă "flux de sens".<$F - Eronat: *di-a-logos* înseamnă "cuvântare în doi". (n.tr.)> Țineți minte acest lucru, în timp ce scrieți, şi observați dacă dialogurile dumneavoastră curg lin, sau dacă nu cumva scenariul este "prea logoreic" sau prea explicativ? Va fi bine să vă deschideți povestirea la nivel vizual, folosind atât interioare cât şi exterioare, şi relatând acțiunea nu numai cu ajutorul cuvintelor, ci şi cu al imaginilor.
Continuați să rescrieți până când veți termina plot point-ul de la sfârşitul Actului I. Reținеți mereu contextul; *vă faceți setupul povestirii,* stabilind personajele şi relațiile îmtre ee, precum şi premisa şi situația dramatică.
Fiecare unitate este o unitate separată şi completă de acțiune dramatică. Veşi constata că aveți mai mult de rescris la Actul I şi Prima Jumătate a Actului al II-lea. Aceste două unități de acțiune sunt de obicei cele unde veți avea de făcut cele mai multe modificări, fiindcă aici a început povestirea dumneavoastră să se schimbe. Verificați-o. Vedeți dacă e coerentă şi corectă. În majoritatea cazurilor, veți rescrie aproape optzeci la sută, sau mai mult, din acest material al Actului I. Ei, şi? Rescrieți, că de-aia sunteți scenarist!
Veți descoperi că rescrierea Actului I este mult mai simplu decât ați crezut. De ce? Fiindcă v-ați stabilit deja disciplina scrisului, cunoaşteți povestea şi schimbările pe care vreți să le faceți, aşa că ar trebui să vă fie firesc şi uşor să le scrieți. Uneori, vă poate fi mai dificil să vă hotărâți ce anume să faceți, mai ales dacă Actul I este prea lung. Dacă se întâmplă acest lucru, poate fi necesar să tăiați câteva secvențe, sau să le mutați din Actul I în Actul al II-lea. Structura este flexibilă, nu? Sau, poate veți prefera să intrați în fiecare secvență mai târziu, şi s-o întrerupeți mai devreme. (Iar dacă doriți îndrumări mai amănunțite, citiți Capitolele 9-11 din *"The Screenwriter's Problem Solver".)*
Aşa cum am mai menționat, acest al doilea draft este cel pe care eu îl numesc draftul mecanic, ceea de înseamnă că această etapă anume a rescrierii constă mai mult în aşternerea unor cuvinte pe hârtie, decât în a fi inteligent şi original. Este "mecanic" fiindcă nu urmăriți altceva decât să definitivați forma scenariului, urmărind o linie narativă consecventă, scriind

secvenţe şi replici despre care ştiţi că nu sunt perfecte, dar se folosesc ca praguri şi trepte pe drumul spre stadiul final, cel al şlefuirii. Acesta este locul unde egalizaţi povestirea, pornind de la ceea ce aţi scris la început şi modelând-o pentru a se potrivi cu ceea ce v-a ieşit la sfârşit. De obicei, eu nu fac decât să

arunc secvenţele pe hârtie, fără să mă intereseze cât sunt de bune sau de proaste. Nu fac decât să nivelez lucrurile, în mod mecanic. Veţi corecta orice schimbări aţi făcut în timpul primului stadiu al scrisului pe hârtie cuvânt cu cuvânt, veţi aduce scenariul la lungimea potrivită, veţi comprima tensiunea dramatică şi veţi pune mai mult accentul pe personajul principal.

Deşi e foarte posibil să schimbaţi o mulţime de lucruri, ajungând poate chiar şi până la a rescrie optzeci, optzeci şi cinci la sută din Actul I, cincizeci-şaizeci la sută din Prima Jumătate a Actului al II-lea, douăzeci şi cinci, treizeci la sută din A Doua Jumătate a Actului al II-lea şi cam zece-cincisprezece la sută din Actul al III-lea, nu vă gândiţi totuşi la acest draft ca la unul "creativ". Acest draft nu trebuie să vă consume la fel de mult timp şi efort ca atunci când vă confruntaţi cu coala albă, în primul draft scris pe hârtie cuvânt cu cuvânt.

Concentraţi-vă asupra narării vizuale a povestirii. S-ar putea să constataţi că aveţi tendinţa de a relata cea mai mare parte din ea sub formă de dialoguri. Poate că vă "vorbiţi" povestea, explicând gândurile, sentimentele şi emoţiile personajelor. De exemplu, o femeie poate conduce o maşină, vede un magazin de bijuterii, spune "am nevoie de un inel cu jad", după care explică *de ce* are nevoie de acel inel. Apoi, o arătaţi cum intră în magazin şi se uită la inele, în timp ce-i spune vânzătorului, cât se poate de exact, ce anume caută şi de ce. Cumpără inelul, după care treceţi la secvenţa următoare, în care ea se mândreşte cu noul ei inel cu jad, la o petrecere. În esenţă, aceasta e o secvenţă explicativă, şi nu e bine să aveţi prea multe secvenţe de acest gen.

În schimb, puteţi arăta acelaşi lucru *vizual:* femeia vede magazinul, intră, apoi sărim la secvenţa petrecerii, unde îşi arată inelul cel nou. Woody Allen a făcut ceva asemănător, în *"Match Point".* Îl vedem pe Chris (Jonathan Rhys-Meyers) prins în dilema sa sentimentală: nu ştie cum sau ce să-i spună soţiei lui, Chloe (Emily Mortimer) despre faptul că a lăsat-o însărcinată pe Nola (Scarlett Johansson). Apoi, într-o noapte, se trezeşte brusc din somn, cu ochii larg deschişi, dându-şi seama că trebuie să rezolve această situaţie. Nu spune nimic şi, în acest punct, nu ştim ce planuri ar putea să-şi facă. Dar, în clipa când se trezeşte, el şi-a dat seama dintr-o dată cum va ieşi din acea situaţie imposibilă. Acest moment de tăcere reprezintă plot point-ul de la sfârşitul Actului al II-lea. Iar în Actul al III-lea, vom vedea cum îşi rezolvă Chris "problema".

Gândiţi vizual, fiind mereu conştient de orice tranziţii

cinematografice pe care le puteți folosi când treceți de la o secvență la următoarea, căutând mereu modurile optime de a intra în secvență și de a ieși din ea. Intrați târziu și ieșiți devreme. Tranzițiile sunt mereu cea mai potrivită cale de a scurta materialul, când aveți nevoie s-o faceți.

Dacă vreți, când terminați Actul I al acestui draft mecanic, reveniți asupra lui și mai periați-l puțin. Cizelați câte o secvență, rescrieți unele pagini, tăiați câteva replici pentru ca dialogul să devină mai comprimat și mai clar. Nu vă consumați prea mult timp cu el; e important să mergeți înainte prin scenariu. Lucrați mereu de la început până la sfârșit, și iar de la început până la sfârșit.

Treceți la Prima Jumătate a Actului al II-lea. Recitiți materialul și faceți însemnări extensive pe margini, cu privire la ceea ce mai aveți de făcut ca să reușească, până ajungeți la Mid-Point. Veți constata că se prea poate să modificați șaizeci la sută din Prima Jumătate. Determinați schimbările care sunt necesare. Apoi, la nevoie, scrieți acel fragment pe cartonașe, la fel cum ați făcut și cu materialul Actului I.

Trebuie să aveți mereu în vedere contextul sub-dramatic și să vă străduiți să întrețineți constant conflictul, intern, extern sau de ambele facturi, numai să funcționeze cât mai eficient. Asigurați-vă că Pinch 1-ul e curat și concis, iar Mid-Point e definit cât mai clar. Uneori, s-ar putea să descoperiți că aveți prea multe personaje și ar fi indicat ca pe două dintre ele să le condensați într-unul singur. Sau, folosiți prima parte a unei secvențe de la pagina 40 împreună cu ultima parte a secvenței de la pagina 55. Faceți tot ce e necesar pentru ca scenariul să se amelioreze cât mai mul.

Mid-Point-ul va acționa în continuare eficient? Nu cumva e prea lung, sau prea scurt? Prea încărcat cu cuvinte? Ori are nevoie de o expozițiune, de mai multă acțiune sau de clarificări vizuale? E necesar să-l redefiniți la nivelul imaginii? Din nou, scrieți pur și simplu pe hârtie. Nu e nevoie ca, în această etapă, să fie perfect.

Probabil veți petrece o săptămână sau două rescriind Prima Jumătate a Actului al II-lea. După ce ați rezolvat și Mid-Point-ul, puteți face o scurtă pauză, pentru ca apoi să treceți la A Doua Jumătate a Actului al II-lea. Citiți-o de la cap la coadă. Însemnați pe hârtie toate schimbările pe care vreți să le operați. Dacă e nevoie, și nu vă deranjează s-o faceți, poate fi util să restructurați A Doua Jumătate pe paisprezece cartonașe, la fel cum ați făcut la Actul I și la Prima Jumătate a Actului al II-lea. Uneori, veți simți nevoia să procedați astfel, iar alteori, nu. Numai dumneavoastră singur puteți decide. Vă veți clarifica și vă veți redefini povestirea astfel încât s-o puteți face cât mai concisă și vizuală.

Odată ce ştiţi ce anume aveţi de făcut, executaţi acele sarcini cât mai simplu, fără să pierdeţi nici un moment din vedere contextul dramatic şi adrul temporal. Probabil nu va fi nevoie să schimbaţi mai mult de douăzeci şi cinci, treizeci la sută din A Doua Jumătate a Actului al II-lea. Aveţi doar grijă ca povestirea să se mentină pe drumul ei, în timp ce vă urmaţi personajul principal de-a lungul acţiuni, stabilind Pinch 2-ul şi apoi mergând mai departe până la Plot Point 2. Această porţiune s-ar putea să vă ia doar vreo săptămână de lucru, în funcţie de timpul pe care i-l puteţi acorda şi de ce anume e nevoie să refaceţi.
Când terminaţi Actul al II-lea, nu vă pierdeţi prea mult timp cizelând materialul. Veţi face asta la runda următoare, în al treilea draft şi ultimul, cel de "şlefuire".
Când ajungeţi la Actul al III-lea, sunteţi cu adevărat aproape gata. Cunoaşteţi rezolvarea povestirii, vă aflaţi într-un flux de creaţie bun, şi orice schimbări aţi făcut înainte pe parcursul materialul ar trebui să-şi aibă deja rezultatele gata, în această unitate de acţiune. Rescrierea acestei părţi a scenariului este de obicei cea mai uşoară şi durează cel mai puţin. Aveţi senzaţia foarte puternică şi energizantă că sunteţi aproape gata. În Actul al III-lea, curăţaţi şi refocusaţi recruteze, şi va fi necesar şi să căutaţi moduri de a adăuga orice elemente dinamic-vizuale noi, pentru ca finalul să devină mai percutant şi mai eficace. Acesta este punctul în care vă poate veni o idee de final mai bună - şi, dacă aşa stau lucrurile. acum o puteţi aplica. E momentul cel mai potrivit. Puteţi dori să scrieţi o nouă secvenţă de dialog, sau să faceţi totul mai vizual, dar mai întâi va trebui să vă asiguraţi că v-aţi rezolvat linia epică. Procesul propriu-zis de scris este, în această perioadă, destul de clar definit şi uşor de gestionat, şi probabil veţi şti foarte bine de ce anume aveţi nevoie pentru a termina acest al doilea draft al scenariului.
Ar trebui să puteţi finaliza acest draft "mecanic" al scenariului în circa patru-cinci săptămâni, şi ar trebui ca la sfârşit să aibă cam între o sută zece şi o sută douăzeci de pagini, nu mai mult. Înscrierea scenariului în lungimea corectă trebuie să fie una dintre principalele dumneavoastră priorităţi. Dacă sunteţi un scenarist debutant, adică unul căruia încă nu i s-a cumpărat sau produs nici un scenariu, "ăştia" (indiferent cine or mai fi şi "ăştia") nu vă vor accepta un scenariu mai lung de o sută douăzeci de pagini - hai o sută douăzeci şi cinci, cel mult...
Îmi pare rău că eu sunt cel care trebuie să vă spună asta, dar povestirea dumneavoastră trebuie să fie clară, cu toate schimbările necesare sudate într-un fir epic organic, de la început şi până la sfârşit, pe parcursul a o sută douăzeci de pagini. În zilele noastre, un scenariu standard are aproximativ între o sută douăsprezece şi o sută douăzeci de pagini.
După ce terminaţi acest draft mecanic, luaţi-vă câteva zile

libere. Faceți tot ce vreți, dar rezervați-vă câtva timp şi ca să digerați toate schimbările pe care le-ați făcut. Iar după aceea, veți fi gata să treceți la etapa a treia, "draftul de şlefuire" al scenariului.
Acesta este momentul când începeți cu adevărat să scrieți scenariul în primul draft. Veți cizela, accentua şi finisa la nivel de detaliu fiecare secvență, modificând ici un cuvânt, colo o propoziție, dincolo o frază, uneori chiar rescriind complet câte o secvență, de zece sau cincisprezece ori, ca să vă iasă bine.
Îndă veți mai lucra în unități de acțiune dramatică: Actul I, Prima Jumătate a Actului al II-lea, A Doua Jumătate, şi Actul al III-lea - dar veți aborda fiecare secvență ca prin ocularul unui microscop. Le veți examina, analiza, eventual veți tăia o replică, sau pe cea de la începutul secvenței o veți muta la sfârşit, veți strânge vreo două rânduri de la mijloc, pe altele le veți muta în alt loc, veți condensa şi veți cizela secvența, rând cu rând şi cuvând cu cuvânt. E posibil şi să înlăturați sau să schimbați unele rânduri descriptive. Trebuie s-i dați scenariului "forma optimă" de care sunteți în stare.
Una dintre regulile pe care le-am creat pentru mine însumi, când scriam scenarii, este aceea că nici un paragraf descriptiv nu trebuie să aibă mai mult de patru propoziții. ŞŞtiu că este o afirmație arbitrară, dar am citit atât de multe scenarii care aveau paginile pline pe jumătate, sau chiar pe trei sferturi, de paragrafe descriptive "groase", "dense", "masive". E bine să aveți cât mai multe spații albe pe pagină, fiindcă aşa arată un scenariu profesionist. Dacă doriți să vedeți un exemplu concret, luați de pe Internet orice scenariu consacrat şi citiți-l. E de ajuns să căutați pe Google *"screenplays online"* şi veți ajunge la o mulțime de ite-uri de unde puteți downloada scenarii. Veți observa cât de suple, compacte şi vizuale, fără explicații exagerat de multe, sunt paragrafele descriptive.
Uneori, veți constata că doriți să înlăturați cu totul câte un personaj, atribuindu-i apoi altuia replicile şi acțiunile lui, pentru a nu avea pe pagină atât de multe personaje încât lectura să devină derutantă şi greoaie. Oliver Stone mi-a spus odată că, atunci când a scris primul draft la *"Platoon"*, în primele zece pagini avea douăzeci şi şase de personaje. Aşa ceva nu se poate. Acțiunile şi replicile personajelor trebuie să curgă simplu şi lin, uşor de urmărit.
În acest stadiu de şlefuire, se poate întâmpla ca, după ce parcurgeți o secvență de câte cinci sau chiar zece ori, ca s-o perfecționați, să constatați că tot nu merge. În timp ce chibzuiți la această dilemă, vă veți da seama că s-ar putea să trebuiască să mutați trei replici dintr-o secvență din Actul I într-o altă secvență din Actul al II-lea. Sau, că ar fi mai bine să uniți cumva două secvențe, aşa că veți putea strecura o tranziție

reuşită, ca să meargă cât mai bine. Puteţi să telescopaţi secvenţele, adică să luaţi o secvenţă din Prima Jumătate a Actului al II-lea şi s-o combinaţi cu o altă secvenţă, din A Doua Jumătate a Actului al II-lea, creând astfel o secvenţă cu totul nouă, care spune acelaşi lucru, dar într-un interval de timp mai scurt.

Amintiţi-vă scopul oricărei secvenţe: ori duce povestea înainte, ori dezvăluie informaţii despre personajul principal. Dacă unele dintre secvenţele dumneavoastră nu satisfac cel puţin una dintre aceste două cerinţe, tăiaţi-le. Nu aveţi nevoie de ele.

Veşi observa anumite ritmuri ale acţiunii, şi s-ar putea să vedeţi undele locuri unde o simplă "pauză", sau un *"beat"*, înainte ca un personaj să vorbească, va întări tensiunea dramatică a secvenţei. Veşi înlocui "o priveşte pe femeia aşezată în faţa lui" cu "o priveşte întrebător". Veţi acutiza descrierile vizuale, adăugând adjective, comprimând şi condesând dialogurile prin tâăierea unor cuvinte din replici, uneori chiar a unor propoziţii întregi şi, ocazional, a anumitor fragmente de dialog.

Din nou, lucraţi pe unităţi de acţiune. Mai întâi, terminaţi Actul I, după care treceţi la Prima Jumătate a Actului al II-lea, apoi şi la A Doua Jumătate a Actului al II-lea, şi în sfârşit la Actul al III-lea. Acest mod de a lucra, unitate cu unitate, vă dă posibilitatea de a vă controla povestirea, mergând înainte, pas cu pas, spre rezolvare.

Reşineţi că o structură bună e ca relaţia dintre un cub de gheaţă şi apă, sau dintre foc şi căldura acestuia. În timp ce vă şlefuiţi scenariul, îi neteziţi linia structurală până când toate incidentele, episoadele sau evenimentele care ancorează firul epic vor decurge atât de lin, încât abia dacă vor mai putea fi observate.

Cuvintele cheie sunt: comprimă, tunde, condensează, şlefuieşte, taie, taie şi mai taie puţin. Celor mai mulţi dintre scenarişţii începători nu le place să taie cuvinte - sau paragrafe - dar trebuie să fiţi necruţător. În caz că ajungeţi să vă întrebaţi dacă să păstraţi sau nu o secvenţă, o anumită replică, un paragraf descriptiv sau un episod, e foarte probabil ca de fapt să nu aveţi nevoie de ele.

Acest al treilea draft, numit şi "de şlefuire", are un singur scop - şi anume, să dea scenariului scris de dumneavoastră cea mai bună formă de care sunteţi în stare.

De unde veţi şti când anume aţi terminat cu toate rescrierile?

E o întrebare dificilă, şi un obiectiv greu. Niciodată nu veţi putea şti cu certitudine, desigur, dar există anumite semne după care vă puteţi uita. Înainte de toate, trebuie să înţelegeţi că scenariul dumneavoastră nu va fi niciodată perfect. Întotdeauna vor rămâne unele secvenţe mai puţin reuşite. Indiferent de câte ori scrieţi şi rescrieţi o anumită secvenţă, se prea poate ca în veci să nu iasă aşa cum o doriţi în sinea dumneavoastră. Uneori,

nu mai aveți altă soluție decât să le lăsați în plata Domnului. Nimeni nu va observa vreodată că o secvență sau alta nu se ridică la nivelul propriilor *dumneavoastră* așteptări.
De asemenea, e posibil să constatați că ați consumat prea mult timp pentru niște schimbări minore. Se poate să înlocuiți "dar sunt semne" cu "și sunt semne". Acesta e un semn sigur că a sosit momentul să vă opriți, că e timpul să lăsați paginile jos și să spuneți: "Asta a fost. Am terminat primul draft al scenariului." Îl puteți lăsa din mână: sau o să se țină pe picioare, sau o să se prăbușească.
În acest punct, v-aș putea propune să dați la lectură primul draft câtorva persoane *de încredere.* Personal, n-aș sugera să-l dați partenerului de viață, sau celor foarte dragi și apropiați. De ce? Fiindcă din dragoste, bunătate și prietenie pentru dumneavoastră, aceste persoane vor încerca să fie cât se poate de "sincere"; la urma urmei, le acordați încrederea dumneavoastră, dându-le să citească și să evalueze materialul pe care l-ați scris. Așa că, din prea multă dragoste, vor fi nemiloase; vă vor spune că personajul ăsta e sec, plat, că premisa nu funcționează, sau că dialogurile sunt slabe și subțiri. Cele mai negre temeri vi se vor adeveri, când le veți cere celor dragi să vă comenteze și să vă critice materialul. În privința asta, chiar insist să aveți încredere în ce vă spun!
De exemplu, la unul dintre cursurile mele de scenaristică, am avut o studentă care fusese binecuvântată cu un excelent simț al umorului și un stil înnăscut ușchit, unic în felul lui. Înainte, nu mai scrisese niciodată vreun scenariu, dar avea o idee pe care voia s-o dezvolte într-o comedie. Așa că a venit la curs și a parcurs tot procesul. ȘȘi-a expus subiectul, și-a construit personajele, apoi a scris treatmentul de patru pagini. După care, simțindu-se nesigură pe ceea ce scrisese, i-a dat materialul soțului ei să-l citească. Întâmplător, soțul ei era un compozitor de muzică de film foarte talentat, care lucra la Hollywood de ani de zile. Acesta i-a citit treatmentul și, "din bunătate sufletească, din dragoste pentru soția lui", a vrut să fie complet sincer cu ea.
ȘȘi ia ghiciți ce s-a întâmplat! În numele iubirii, a crucificat-o de-a binelea! Personajele tale sunt slabe, i-a spus el; plotul e banal; nimeni n-ar crede vreodată situația asta. ȘȘi să știți că, în sinea lui, el era convins că-i făcea un pustiu de bine! Chiar dorea s-o apere de realitățile dure de la Hollywood, și nu voia s-o lase să fie rănită. Femeia a ascultat politicoasă tot ceea ce avea de spus soțul ei, după care a luat treatmentul, l-a pus undeva într-un sertar și niciodată nu s-a mai uitat la el. Nici până în ziua de azi n-a mai revenit asupra acelui subiect, și nu s-a mai așezat la computer pentru a mai face vreo încercare de a rescrie scenariul. ȘȘi era o povestire bună, cu mult potențial.

Pornind de la această experiență, le spun tuturor să nu dea materialul la citit soțului, soției sau altor persoane la fel de apropiate, pentru feedback; fiți siguri că, din afecțiune şi bune intenții față de dumneavoastră, vă vor confirma cele mai pesimiste temeri - sau vă vor spune ce mult le place, şi nu veți şti dacă vă spun adevărul sau vă mint. ŞSi, oricum, cu toții suntem atât de siguri pe noi înşine, încât niciodată nu ştim cu adevărat dacă ceea ce am scris e bun sau nu. ŞŞi nu vreți să vă spună nimeni ceea ce ştiți deja.

Mai ales la Hollywood. În cea mai mare parte a timpului, oricum nu vă spune nimeni adevărul. Vă pot spune ceva gen: "Îmi place, dar nu prea e genul de subiect pe care vrem să-l facem în perioada asta", sau: "Mai avem în lucru ceva asemănător", ori: "Filmul ăsta l-am făcut deja."

Nimic din toate astea n-o să vă ajute. Dumneavoastră aveți nevoie de feedback, de cineva care să vă spună ce gândeşte au adevărat despre scenariu, despre ce e bine şi ce e rău în ele, aşa că alegeți cu mare grijă persoanele cărora le veți da acest prim draft.

După ce l-au citit, ascultați ce vă spun. Nu apărați ceea ce ați scris, nici nu vă *prefaceți* că-i ascultați, pentru ca pe urmă să plecați cu sentimente de nedreptățire, indignare sau jignire.

Vedeți dacă au prins "intenția" subiectului despre care ați vrut să scrieți. Ascultați-le observațiile pornind de la premisa că *s-ar putea să aibă dreptate,* nu că *au* dreptate. Vor avea de exprimat observații, sugestii, critici, opinii şi verdicte. *Au* dreptate? Chestionați-i - cât mai insistent. Sugestiile sau ideile lor au sens? Contribuie cu ceva la scenariul dumneavoastră? Îl îmbunătățesc? Sau nu l-au înțeles cu adevărat?

Parcurgeți povestirea împreună cu ei. Aflați ce le place şi ce le displace, ce merge pentru ei şi ce nu merge. În acest punct, încă nu vă puteți privi obiectiv scenariul. Dacă doriți şi o altă opinie, "pentru orice eventualitate", pregătiți-vă să nu mai înțelegeți nimic. Dacă-l dați la patru oameni, de exemplu, fiți sigur că fiecare va fi de altă părere. Unuia or să-i placă relațiile dintre personaje, pe când altuia n-or să-i placă; unul va zice că-i place secvența jafului, dar nu şi *rezultatul* acestuia (hoții sau scapă, sau sunt prinşi), iar altul se va întreba dacă nu cumva ați putea să întăriți mai multe relațiile dintre celelalte personaje.

Dacă dați materialul la prea mulți oameni să vi-l citească, nu rezolvați nimic - cel puțin, nu în stadiul ăsta. Aveți nevoie de un feedback inițial de la două persoane în care ştiți că puteți avea încredere, care vor fi complet sincere cu dumneavoastră. După ce ați făcut toate schimbările despre care considerați că vor ameliora scenariul, îl puteți trimite în lume, printr-un agent literar, sau un producător, sau o companie de producție, asau un

avocat, sau oricine care credeți că ar mai putea să vă ajute.
Fie o să se țină pe picioare, fie o să cadă singur. "Perfect" n-o să fie niciodată.
"Perfecțiunea e un ideal; există numai în mintea noastră, nu şi în realitate", a spus Jean Renoir.

Credeți-l.

Exercițiu

Sunteți gata? Hai, să-l facem!
Mai întâi, stați jos şi citiți de la început şi până la sfârşit draftul scris pe hârtie cuvânt cu cuvânt; nu notați nimic, doar stați jos şi citiți. Vă veți lansa într-un montagne-russe de emoții. Nu vă împotriviți, nu refuzați şi nu încercați să "judecați rațional" lucrurile. Citiți doar înainte, şi atâta tot. O să faceți destule schimbări în minte, ceea ce e foarte bine. O să pendulați între entuziasm şi disperare, aşa că vă urez distracție plăcută. Când ați terminat de citit, stați o zi, două, să digerați experiența.
Apoi, folosind libera asociere deidei, scrieți cele trei eseuri de câte două pagini fiecare. Primul eseu pe care-l scrieți răspunde la întrebarea: *Ce anume m-a atras inițial la ideea asta?* Înşirați pe hârtie toate cuvintele, gândurile şi sentimentele, pe măsură ce vă amintiți prima scânteie de inspirație şi motivul pentru care ați dorit să scrieți scenariul. Nu vă judecați răspunsul, nici nu-l evaluați. Aşterneți-l doar pe hârtie, şi atâta tot. Aici aveți nevoie de claritate şi intuiție, aşa că nu e nevoie să vă bateți capul cu gramatica, ortografia sau structura corectă a propozițiilor. E un exercițiu destinat numai dumneavoastră, pe care n-o să-l mai vadă nimeni.
Când ați terminat acest prim eseu, scrieți-l pe al doilea: *Ce fel de povestire am scris până la urmă?* Poate ați vrut să scrieți un thriller de acțiune, dar v-a ieşit un thriller romantic. Definiți şi articulați *genul de povestire pe care ați scris-o în cele din urmă.* Faceşi acest lucru pe vreo două pagini de idei asociate liber. Azvârliți doar pe hârtie gândurile, cuvintele şi ideile. Nu vă limitați, nu vă autocenzurați.
La încheierea celui de-al doilea eseu, începeți-l pe al treilea. Răspundeți pe două pagini la cea de-a treia întrebare: *Ce am de făcut pentru a transforma ceea ce am scris în ceea ce voisem să scriu?* Aşa cum am menționat, ceea ce v-a ieşit până la urmă poate fi un scenariu mai bun decât cel pe care-l plănuiserăți inițial. Prinurmare, ce aveți de făcut pentru a-l schimba conform noilor direcții? Poate fi nevoie să conturați mai apăsat personajele, sau să realizați o mai mare deschidere vizuală. Acesta este un exercițiu care clarifică tot ceea ce aveți de făcut pentru a

îmbunătăți scenariul la lectură.
După ce ați răsșuns la cele trei întrebări, sunteți gata să vă apucați de scrisul propriu-zis.
Începeți cu Actul I. Citiți-l ca pe o unitate de acțiune dramatică şi luați însemnări, fie pe margini, fie pe o hârtie separată.

Structurați și corelați orice secvențe noi cu secvențele vechi deja scrise, după care, la nevoie, defalcați structura nouă a Actului I pe paisprezece cartoane. Parcurgeți cartoanele până când simțiți că acțiunea curge fluent şi comod, apoi începeți să scrieți. Primele câteva pagini pot fi inegale şi stângace; e-n regulă, nu vă faceți griji pentru atâta lucru. E doar "draftul mecanic". S-ar putea să schimbați între optzeci şi optzeci şi cinci la sută din tot materialul. Nu vă bateți capul cu asta - scrieți şi gata.
Lucrați pe unități de acțiune. Întregul proces de rescriere a acestui prim act ar putea să dureze o săptămână sau două. Nu vă alarmați dacă materialul vi se pare incoerent sau episodic; depănați doar linia epică, atent la firele povestirii.
Apoi, treceți la Prima Jumătate a Actului al II-lea. Citiți această unitate de acțiune dramatică, faceți însemnări pe margini şi, dacă e nevoie, restructurați-o pe cartonaşe. Apoi, începeți s-o rescrieți, secvență cu secvență, pagină cu pagină, trecând prin Pinch 1, până la Mid-Point. S-ar putea să modificați între cincizeci şi şaizeci la sută din materialul acestei unități. Trebuie să vă fie cât se poate de clar sub-contextul dramatic, şi ceea ce e necesar de făcut pentru ca linia epică să fie cât mai coerentă.
În timp ce scrieți Mid-Point-ul, aveți grijă ca focusul povestirii să fie clar şi bine definit. Apoi, treceți la A Doua Jumătate a Actului al II-lea. Folosiți acelaşi proces: citiți materialul, faceți însemnări, structurați-l pe cartoane, la nevoie, apoi începeți să scrieți. În această unitate de acțiune dramatică, nu vatrebui să schimbați decât vreo patruzeci-cincizeci la sută din material. Modificați doar ceea ce trebuie să fie modificat; nu vă bateți capul cu ritmul, tensiunea sau tranzițiile, în acest stadiu "mecanic".
Treceți la Actul al III-lea. Aduceți-l la lungimea potrivită şi operați toate schimbările de care e nevoie pentru o linie epică fluentă şi cursivă. Verificați finalul. Funcționează atât de eficident pe cât ați dorit? Sau e nevoie să-l modificați întrucâtva, dacă nu chiar să-l schimbați radical? Important este că funcționează; faceți ceea ce aveți de fcut pentru a obține cel mai bun final de care sunteți în stare.
Când ați terminat acest stadiu "mecanic" al scenariului, treceți la stadiul de "şlefuire". Din nou, lucrați în unități de acțiune dramatică lungi de câte treizeci de pagini: şlefuiți, cizelați, pieptănați, tundeți, comprimați, accentuați, tăiați şi nuanțați

materialul.
Numele dumneavoastră e scris pe pagina de titlu, aşa că străduiți-vă să faceți cea mai bună treabă cu putință.
Nu uitați - un scenariu este o experiență de lectură, înainte de a deveni o experiență de vizionare cinematografică.

Capitolul 17.

"Buna lectură"

RED: - Descopăr că sunt atât de emoţionat încât abia dacă mai pot să stau locului sau să-mi ţin un gând în cap. Cred că asta este emoţia pe care numai un om liber o poate simţi, un om liber laînceutul unui lung drum a cărui încheiere e nesigură... Sper să pot trece graniţa. Sper să-l pot vedea pe prietenul meu şi să-i strâng mâna. Sper ca Pacificul să fie la fel de albastru pe cât era î visele mele... *Sper.*

- Frank Darabont
"The Shawshank Redemption"

În perioada cât am lucrat ca şef al departamentului de scenarii de la Cinemobile Systems and Cine Artists, compania noastră de producţie cinematografică, am citit peste două mii de scenarii şi cel puţin o sută de romane, în căutare de material. De-atunci ai trecut cam douăzeci şi cinci de ani, timp în care am citit şi evaluat mii şi mii de scenarii. ŞŞi în toată această vreme, am găsit doar câteva care erau demne de producţia cinematografică. ŞŞi totuşi, în ciuda cinismului pe care l-am dobândit astfel, deschid fiecare scenariu nou cu *speranţa* că va fi *acela* care-o să mă dea pe spate. Mă credeţi sau nu, vreau să se întâmple acest lucru - vreau rău de tot. Vorbiţi cu fiecare lector de la Hollywood, şi probabil o să vă spună acelaşi lucru.
Caut mereu o "lectură bună".
Ce înseamnă o "bună lectură"? Nu ştiu cum s-o definesc exact, pot să spun doar că e o experienţă de citit dinamică, care mă izbeşte cu un *"stil vizual"* ce se desfăşoară în imagini. "Arată" într-un anumit mod, "se citeşte" într-un anumit mod şi "se simte" într-un anumit mod. Un scenariu bun merge vine de la primul cuvânt de pe prima pagină. *"Chinatown"* este o lectură bună; la fel sunt şi *"The Shawshank Redemption", "The Bourne Syupremacy"* şi *"The Lord of the Rings".*
Ceea ce mă atrage imediat este modul în care sunt aşternute cuvintele pe hârtie: vioi, laconic şi vizual. Îmi pot da seama dacă povestea e pregătită bine, încă de la primele câteva paragrafe. Se deschide cu un incident incitator dinamic? Îmi captează atenţia? Persopnajele sutn atrăgătoare, bine rotunjite şi tridimensionale? Premisa şi situaţia sunt construite cu luciditate şi limpezime, în primele zece pagini? Sunt prezentate destule informaţii ca să mă captiveze, astfel încât să doresc să continuu lectura - sau povestirea e încărcată cu prea multe personaje, şi

ploturi şi subploturi prea dense?
Când găsesc o "unã lecturã", o ştiu imediat; există o anumită emoţie şi energie care mă înhaţă pe loc, de la primul cuvânt de pe prima pagină. Ceea ce caut e un stil de scris care să împingă acţiunea înainte peste pagini iute ca fulgerul. Să întorc paginile una după alta fără să mă mai pot abţine - ceea ce, desigur, este datoria scenaristului: să-l facă pe cititor să întoarcă paginile pe nerăsuflate.
Iar asta, mă credeţi sau nu, este tocmai contradicţia: *nimănui nu-i place să citească la Hollywood, şi totuşi, tuturor le place să citească un scenariu bun.*
Aşa stau lucrurile. În privinţa asta, situaţia nu se schimbă niciodată.
De ce? Fiindcă există atât de multe scenarii scrise prost; poate că unul la o mie merită să acceadă la următorul nivel al lanţului de decizie şi selecţie. Iar când se găseşte o "lectură bună", toată lumea vrea s-o citească, aşa că e trimisă prin fax sau e-mail la directorii de dezvoltare din tot Hollywoodul.
ŞŞi-atunci, ce anume caută lectorul, când evaluează un material?
Mai multe lucruri. M-am gândit că ar fi interesant să ilustrez procesul prin care trece acesta, când primeşte un scenariu la citit. Fiecare scenariu predat parcurge acelaşi traseu. Dacă înaintaţi un scenariu unui studio sau unei companii de producţie, ce mai probabil lucrurile se vor întâmpla în felul următor.
Când e supus materialul, fie de către un agent literar autorizat, fie de un aawcat, de un producător sau un regisor, acesta îi e dat unui lector să-l citească. (Materialele predate fără reprezentare personală se returnează de obicei necitite, din cauza unor diverse aspecte legale.) Lectorul citeşte scenariul, apoi scrie un synopsis scurt dar clar şi-şi prezintă opinia despre material, într-un referat de vreo două pagini. Acesta se numeşte *"coverage"* ("acoperire"). Coverage-ul este un instrument necesar directorului de studio care nu citeşte materialul, dar trebuie să-i răspundă persoanei care l-a predat, indiferent dacă e autorul, un agent, un producător sau un regisor. Un coverage include numele autorului, genul scenariului, un logline (descrierea foarte pe scurt, într-o singură frază, a povestirii), şi diverse criterii de pe o listă care indică verdictul lectorului cu privire la calitatea materialului, în ceea ce priveşte sructura, personajele, povestirea, dialogurile şi calităţile scriitoriceşti în ansamblul lor. Se împarte în calificativele: excelent, bun, mediu şi slab.
Mi-am luat libertatea de a rezuma evaluarea unui lector de la o mare companie cinematografică - reflectă destul de bine calităţile după care se uită acesta când evaluează materialul.
În exemplul de faţă, am evitat să folosesc nume şi titluri. Mai întâi, în colţul din stânga, sus, se scriu *titlul, autorul* şi *genul,* o descriere într-un singur cuvânt, maximum două, a tipului

de povestire: acţiune, aventuri, dragoste, western, comedie, comedie romantică, farsă, romance, dramă, science fiction, animaţie sau futurist. În acest exemplu anume, genul este: *romance cu final trist.*
Apoi, urmează un scurt sumar al povestirii, un logline, o descriere în patru sau cinci rânduri al subiectului despre care e vorba în povestire. În cazul de faţă, synopsisul sună aşa: "O avocată tânără, frumoasă şi ambiţioasă plănuieşte să se realizeze profesional într-o firmă de drept cu sediul la Chicago. ŞŞeful ei, căsătorit şi tată a trei copii, se îndrăgosteşte de ea. Subtil, avocata cere să fie acceptată ca parteneră cu derepturi depline, lucru care pe el îl ruinează politic. Căsnicia i se destramă, şi pleacă să-şi înfiinţeze propria lui firmă, cu avocata ca parteneră. Peste câteva săptămâni, se roagă de soţia lui să-l primească înapoi. Avocata merge înainte, pe drumul ei."
Despre asta e vorba în povestire - acesta e *subiectul* scenariului. (Dacă vreţi să citiţi nişte logline-uri bune, urmăriţi synopsisurile filmelor din programul TV. Veţi găsi acolo nişte exemple foarte bune despre modul în care trebuie să concepeţi "pitch"-ul unei povestiri.)
În continuare, după logline, vine un synopsis puţin mai detaliat şi mai aprofundat al povestirii, pe o pagină şi jumătate, pe care eu l-am omis aici.
Pe poziţia a patra se află *analiza* lectorului, cu accentul pus pe structură şi personaje. În această evaluare anume, analiza e defalcată în categorii concrete:

I - Personajul

a) Concepţie: O tânără femeie de carieră, ambiţioasă şi fără scrupule, profită de un bărbat între două vârste, căsătorit şi cu copii, făcându-l să-şi abandoneze familia pentru ea.

b) Dezvoltare: Aproape bună. Cusiguranţă, autorul are ceva cu femeile. Este una dintre cele mai antipatice portretizări, de la *"Fatal Attraction", "All About Eve"* sau *"Body Heat"* încoace. Numai că personajele nu sunt întru totul credibile. Nu au destulă carne.

II- Dialogurile

Medii. Or fi ei la Chicago, dar vorbesc prea banal. Dialogurile acestui film comit păcatul cardinal de a spune *totul* pe faţă. Întreaga poveste este spusă doar prin replici.

III - Structura

a) Concepţie: O Lolită cu creieri urcă în ierarhia lumii

avocaților, manipulându-şi şeful, un familist, numai pentru a se debarasa de el după ce şi-a atins primele scopuri.

b) Dezvoltare: Medie - fiindcă totul e atât de evident şi cu tendințe spre melodramă. Personajul principal nu are profunzime

şi, ca femeie, e prea antipatică.

c) Ritmul: Bun - deşi nu începe nici o îndoială cu privire la ceea ce urmează să se întâmple în continuare, şi e foarte puțină tensiune dramatică. Dar nici nu trenează.

d) Rezolvarea: Slabă. Scenariul se termină dintr-o dată. Suntem lăsați în aer. Bietul soț se târăşte înapoi acasă, iar pe protagonistă n-o mai vedem nicăieri.

Acesta este un scurt sumar al analizei şi evaluări din coverage-ul lectorului pentru scenariul ewpectiv. Apoi, urmează o "Recomandare a lectorului", unde acesta îşi adaugă propriile impresii, în câteva propoziții. În cazul de față, scenariul este: "Nerecomandat. O dramă romantică mediocră, din toate punctele de vedere. Nu este decât portretul antipatic al unei carieriste băgărețe din Midwest. Scopul final al întregului exerciții rămâne un mister. Se duce constant tot în jos, şi-i lipseşte textura de comedie neagră pe care o asociem cu alte scenarii de acelaşi tip. E o melodramă prăfuită, nu un film artistic.
Oricât de scurt şi laconic e acest coverage, asemenea descrieri citesc toți agenții, directorii de studiouri şi producătorii de film, pentru a-şi forma opiniile.
S-ar putea să vă întrebați ce va spune lectorul despre scenariul dumneavoastră. Dacă-l priviți din punctul de vedere al lectorului, există întotdeauna şi un alt senariu de citit; de obicei, teancul de pe birou are cam o jumătate de metru înălțime.
În zilele noastre, scriu scenarii mai mulți oameni ca oricând, iar popularitatea scenaristicii şi a cinematografiei a devenit parte integrantă a societății şi a culturii noastre. Aul trecut, la Writers Guild of America, West and East, s-au înregistrat circa şaptezeci şi cinci de mii de scenarii de film şi televiziune. Dintre tate acestea, cam patru sute cincizeci au intrat în producție, fie la Hollywood, ca filme ale marilor dă studiouri, fie la diverse companii de producție independente. Faceți dumneavoastră calculele matematice.
În următorii câțiva ani, numărul de persoane care scriu pentru mijloacele de comunicare vizuale are toate şansele să se dubleze, ba poate chiar şi să se tripleze. ŞŞi nu va face decât să crească expopnențial în continuare, pe măsură ce va creşte tot mai mult impactul evoluției/revoluției din tehnologie asupra lumii şi asupra modului în care vedem lucrurile. Se pare că aceasta este

singura perioadă din istoria omenirii când am creat o tehnologie pe care copiii noştri ne învaţă cum s-o folosim.
Intrăm acum într-o fază nouă a povestitului vizual. Cele mai pupulare două specialităţi din campusurile universitare sunt afacerile şi filmul. Iar ascensiunea dramatică a tehnologiilor de computer şi a imageriei digitale, alături de influenţa în continuă expansiune a M.T.V., Reality TV, iPod-urilor, Xbox-ului, PlayStation-ului, noilor tehnologii L.A.N. wireless, şi multe altele, conturează o revoluţie cinematografică internaţională. Facem, deja filmuleţe scrte pe telefoanele celulare, ca să le putem trimite prin e-mail prietenilor şi rudelor, după care le proiectăm pe monitoarele cu plasmă. E clar că am evoluat în modul cum *vedem* lucrurile.
Cei doi nepoţi ai mei, în vârstă de zece şi, respectiv, opt ani, au făcut pe computere, de ziua tatălui lor, un film video surpriză, care demonstrează o incredibilă putere de înţelegere a modului de a povesti în imagini. Nu mai e nevoie să spun că m-au dat pe spate. Gândeau vizual în moduri noi, fuzionând o înţelegere a materialului original într-un film de şase minute care folosea fotografii, imagini video, grafică pe computer (făcută de ei înşişi), interviuri luate live, semnale muzicale şi secvenţe de familie vechi - toate, integrate într-o experienţă vizuală remarcabilă.<$F - Exact acelaşi lucru l-am văzut la două surori gemene din Bucureşti, în vârstă de cincisprezece ani. (n.tr.)>
Piaţa scenaristicii se schimbă drastic, iar nevoia de noi direcţii în termenii povestitului vizual se află abia în copilărie. În momentul de faţă, au început să se fac şi să se distribuie programe de televiziune anume pentru telefoanele celulare şi iPod-uri. companiile caută deja să producă materiale specializate pentru numărul vast de pieţe care le vor sta la dispoziţie.
Imensa constelaţie a companiilor de producţie de la Hollywood se modifică şi ea, conform necesităţilor ridicate de aceste noi tehnologii. Nu va trece mult, şi toată piaţa de film şi televiziune va arăta cu totul altfel decât azi. Nimeni nu ştie prea bine cum va fi acea nouă piaţă, internă sau internaţională, dar un lucru e sigur: posibilităţile pentru scenarişti şi pentru povestitul vizual vor creşte enorm.
Dacă aveţi intenţii serioase în legătură cu scrisul scenariilor, a sosit momentul să vă ascuţiţi talentele şi să vă perfecţionaţi profesionalismul.
Viitorul este *acum.*
Mulţi oameni îmi spun că vor să scrie scenarii. Îmi dau telefon, îmi scriu, mă agaţă, se înscriu în sfârşit la câte un workshop, după care, peste două sau trei săptămâni, se retrag fără o vorbă. Angajamentul lor, atât faţă de scris cât şi faţă de ei înşişi, e egal cu zero. Acţiunea este personaj; o persoană este ceea ce face, nu ce spune.

Dacă vreți să faceți un lucru, păi faceți-l!
Despre asta e vorba în cartea noastră. E atât un ghid, cât şi un instrument. Puteți citi această carte de o sută de ori, dar până n-o puneți jos ca să treceți la făcutul exercițiilor şi la relația interactivă cu coala albă de hârtie, nu veți face altceva decât să vă *gândiți* la scrisul unui scenariu, fără a-l scrie efectiv sub Micro formă.
E nevoie de timp, de răbdare, de efort şi de devotament, pentru a scrie un scenariu. Sunteți dispus să vă luați acest angajament față de dumneavoastră înşivă? Sunteți dornic să învățați şi să faceți greşeli? Să scrieți nişte pagini incredibil de proaste? Sunteți gata să faceți cea mai bună treabă de care sunteți în stare, chiar dacă nu se va aege nimic de ea? Lucrurile pe care le încercați şi *nu* reuşesc vă vor arăta întotdeauna ce anume *reuşeşte.*
Ceea ce este cu adevărat important la scrisul unui scenariu este să-l faceți. Mai întâi, stabiliți-vă un țel, apoi creați o intenție cu privire la genul de experiență scriitoricească pe care vreți să v-o asumați. După aceea, faceți exercițiile de la sfârşitul fiecărui capitol, unul câte unul, şi în curând veți realiza ceea ce v-ați impus să faceți. Despre asta-i vorba.
În workshop-urile mele, după ce oamenii îşi îşi termină primul draft de scenariu, toată lumea aplaudă. E modul nostru de a recunoaşte consumul detimp, efort şi devotament pentru lucrarea făcută, alături de ate emoțiile chinurile şi bucuriile proprii experienței scenaristice.
"Manualul scenariului" este un ghid care vă conduce pe tot parcursul procesului scenaristic. Cu cât investiți mai mult, cu atât veți culege roade mai bogate. Asta e o lege a firii.
"Adevărata artă", mi-a spus odată Jean Renoir, "este aceea de a o *face."*
Scrisul e o responsabilitate personală; sau o faci, sau n-o faci. Dumneavoastră alegeți.

- Sfârşit -